EJERCITO ARGENTINO

RC - 25 - 16

PUBLICO

Operaciones e instrucción de tropas comandos

REPUBLICA ARGENTINA
Impreso en el Instituto Geográfico Militar
1 9 7 1

INDICE GENERAL

PAGINA

PAGINA

ANEXOS

INTRODUCCION

I. Objeto.

Este reglamento prescribe los principios sobre los cuales se basa la conducción de las tropas comandos y trata las técnicas que utilizan en el cumplimiento de las diferentes misiones.

II. Alcance.

El desarrollo técnico y orgánico de los ejércitos más evolucionados ha evidenciado la necesidad —ratificada por las más recientes experiencias de guerra— de disponer en el Ejército de tropas especialmente seleccionadas e instruidas en técnicas de combate particularmente difíciles, con capacidad para sobrevivir en circunstancias altamente desfavorables, en los más variados ambientes geográficos.

Estos combatientes, que reciben un adiestramiento y capacitación especial, son las "tropas comandos" o con frecuencia simplemente "comandos".

Las "tropas comandos" tratadas en este reglamento, sirven específicamente a las necesidades de la zona de combate; eventualmente de la zona de comunicaciones.

En tal sentido actúan en apoyo de operaciones principales, en desarrollo o futuras, para satisfacer necesidades de diversa índole de un comando de gran unidad de batalla o de combate.

Por lo tanto no tienen ninguna relación con las tropas técnicas y no pueden ni deben ser confundidas con las fuerzas especiales. (Ver Anexo 1).

III. Finalidad.

Constituir una guía para el adiestramiento de tropas comandos y para la ejecución de operaciones específicas.

IV. Carácter.

Este documento tendrá carácter "PUBLICO" y será rector en todo lo referente a "tropas comandos". Dado que la capacitación

de los "comandos" se logrará —normalmente— mediante la *intensificación y/o especialización* de la instrucción común de las tropas y la exaltación de las cualidades intrínsecas del combatiente, no se ha incluido en el texto de la presente publicación, aspectos de instrucción que contienen otros reglamentos.

Escapan a esta regla, aquellos conceptos que por su incidencia directa de la formación y capacitación de los "comandos", adquieren relevancia o presentan matices diferenciales, razón por la cual se ha considerado menester incluirlos.

V. Definiciones.

Para una mejor comprensión del texto del reglamento, a continuación se incluyen algunas definiciones de términos empleados en el mismo:

—Comandos.

Se denomina "comandos" al personal superior y subalterno de las armas, con **aptitud especial** para *conducir o ejecutar* operaciones de singular trascendencia en la profundidad del dispositivo enemigo (1).

Dichas operaciones requerirán de quienes deban realizarlas:

—esmerada formación táctico-técnica para satisfacer misiones especiales, actuando aisladamente o integrando pequeñas fracciones;

—clara compenetración y sentido de responsabilidad en el cumplimiento de la misión impuesta;

—formación espiritual caracterizada por una genuina e inquebrantable voluntad de vencer aún en las situaciones más desfavorables.

—entereza moral y resistencia física compatibles con el esfuerzo a sobrellevar.

—Tropas comandos.

Las tropas comandos son aquellas especialmente organizadas según la misión, seleccionadas, equipadas y adiestradas, para llevar a cabo "operaciones comandos" u "operaciones tipo comandos".

---

(1) El otorgamiento de esta aptitud especial y su mantenimiento, así como el control de la instrucción y acrecentamiento de la capacitación de los "Comandos", en todo el ámbito del Ejército, serán responsabilidades del Comando de Institutos Militares (Ec I).

—Operaciones comandos.

Son operaciones tácticas convencionales, que se realizan normalmente en la profundidad del dispositivo enemigo, en estrecho apoyo de una operación futura o en desarrollo.

Su finalidad fundamental será dificultar los distintos medios las operaciones enemigas, para lo cual los procedimientos que se emplearán con más frecuencia, serán golpes de mano, emboscadas, voladuras, eliminación de personas, bloqueo de caminos, etc.

—Operaciones tipo Comandos.

Son aquellas que participan de las características arriba definidas, que pueden ser realizadas por tropas comunes que hayan recibido previamente cierto grado de adiestramiento adicional específico.

—Base de patrullas.

Es una instalación temporaria que se organiza en zona bajo control del enemigo y que sirve como apoyo a las patrullas que operan en las mismas.

—Contraemboscada.

Son acciones y/o medidas que se ejecutan para rechazarlas o atenuar los efectos de una emboscada.

VI. Contenido.

El reglamento se ha estructurado en cuatro capítulos, correspondiendo el I y II a aspectos referidos a conducción de las tropas comandos, mientras que el III y IV abarcan todo lo relacionado con la instrucción que reciben y las técnicas que emplean.

A título aclaratorio y para una mejor ilustración de aspectos colaterales sin alargar innecesariamente el texto, se ha recurrido a la inclusión de seis anexos.

CAPITULO I

LAS TROPAS COMANDOS

1.001. Las tropas comandos son aquellas especialmente organizadas según la misión, seleccionadas, equipadas y adiestradas para llevar a cabo "operaciones comandos" u "operaciones tipo comandos".

Estas tropas alcanzan sus objetivos infiltrándose en el dispositivo enemigo por modo terrestre, fluvial, marítimo y aéreo o bien dejándose sobrepasar por el adversario.

1.002. Las tropas comandos ocasionalmente podrán ser empleadas para facilitar la ejecución de operaciones aeromóviles o anfibias en la profundidad o sobre los flancos del dispositivo enemigo, así como para dirigir el fuego de artillería o morteros pesados sobre blancos particularmente importantes, cuando se carezca de otro medio confiable de observación.

Su accionar, cualquiera sea su objetivo o el procedimiento empleado, lleva implícita su participación en la exploración y otras actividades de inteligencia (normalmente reunión de información), sin que medie para ello ninguna orden especial.

Excepcionalmente las tropas comandos podrán ser empleadas en operaciones contra fuerzas irregulares (operaciones de contraguerrillas). En este caso podrán ser el núcleo de unidades organizadas para eliminar las fuerzas irregulares, siempre que éstas abarquen (o estén en vías de hacerlo), zonas geográficas importantes del teatro de operaciones.

1.003. La misión de las tropas comandos cobrarán mayor relevancia cuando en la profundidad del enemigo no se hayan desarrollado operaciones no convencionales y, en consecuencia no se disponga de fuerzas de guerrilla para dificultar la actividad del adversario.

Cuando existan fuerzas de guerrilla dentro del dispositivo enemigo podrá agregarse a la misión de las tropas comandos, la de tomar contacto con aquéllas y mantener el enlace para coordinar su acción.

1.004. Las tropas comandos se caracterizan por su agresividad, temple, confianza en su propia aptitud, voluntad de sobrevivir,

resistencia a toda prueba para soportar las condiciones más rigurosas, habilidad para resolver situaciones imprevistas y cumplir con su misión sin consideración de los inconvenientes que ello pueda ocasionarles.

El espíritu que debe animar a este tipo de combatiente será el de no someterse a la ley del adversario sino imponer su propia ley.

1.005. Consecuentemente, la educación e instrucción de las tropas comandos deberá ser programada y ejecutada con vistas a obtener un combatiente altamente capacitado en técnicas y procedimientos de combate. Para ello no solo será necesario una rigurosa selección del personal si no principalmente una **adecuada motivación.**

Dicha instrucción deberá ser realista, severa y en cierto grado riesgosa. Deberá buscar el desarrollo de la confianza en sí mismo y la destreza y habilidad para aplicar los principios y técnicas básicas del combate que realizan, en las distintas situaciones que se les pudieran presentar. Capacitará al personal para sobreponerse a las inhibiciones mentales y físicas que presupone todo riesgo. Se dará importancia a la enseñanza de los principios y técnicas de supervivencia y navegación terrestre, a la conducción, empleo y desempeño en patrullas, al incremento de las aptitudes físicas y al fortalecimiento espiritual.

La instrucción someterá al personal, a un ambiente de combate real donde deba aprender a sobrevivir, desplazarse y luchar aislado, detrás de las líneas enemigas y en determinadas circunstancias sin esperar apoyo de propias tropas.

El hambre, la fatiga, los esfuerzos y el realismo ambiental pondrán en evidencia fuerzas y debilidades espirituales que el individuo desconocía poseer. Por medio de la instrucción, el hombre tendrá conciencia de sus capacidades adquiriendo confianza en sí mismo y aprenderá a valorar a sus camaradas.

1.006. Las tropas comandos constituirán fracciones equivalentes a una sección por unidad distribuidas normalmente en efectivos aproximados a un grupo por subunidad, específicamente en unidades de infantería, caballería e ingenieros y, eventualmente, en unidades de artillería y comunicaciones.

Las tropas comandos no figurarán en los CO como fracción orgánica pero deberán ser adiestradas sobre bases funcionales. Los EM y Pl My deberán prever su empleo sobre aquellos objetivos cuya importancia lo aconseje. (Ver RC-25-15, Art. 8.008).

Sus jefes naturales serán personal superior y subalterno con *la aptitud especial de "comandos".*

CAPITULO II

LAS OPERACIONES COMANDOS

SECCION I

CONCEPTOS GENERALES

2.001. Las operaciones comandos son operaciones tácticas convencionales, que se realizarán normalmente en la profundidad del dispositivo enemigo, en estrecho apoyo de una operación futura o en desarrollo próxima a la primera línea. Su finalidad fundamental será dificultar por distintos medios las operaciones enemigas.

Los procedimientos más frecuentes que emplearán son: golpes de mano, emboscadas, voladuras, eliminación de personas y bloqueo de caminos.

Estas operaciones son contribuyentes de una gran variedad de operaciones convencionales y aceptan su identificación y clasificación a través de la finalidad general que persiguen (dificulta la actividad del enemigo en la profundidad de su dispositivo) y de procedimientos y medios que emplean (patrulla, emboscada, voladuras, secuestros, interdicciones en general, etc.).

Las características de esos procedimientos y medios particulares son las que se tratarán en el presente capítulo. Además se considerarán algunos de los procedimientos para el cumplimiento de su misión.

2.002. Como norma general se tendrá en cuenta que toda operación que deban realizar las tropas comandos, deberá contar con el máximo apoyo de las otras tropas.

SECCION II

OPERACIONES DE PATRULLAS

2.003. Antecedentes.

Las operaciones contra fuerzas irregulares la extensión de las zonas de acción y el empleo de nuevos medios de combate, han

dado lugar al incremento en magnitud y variedad de misiones a cumplir por patrullas.

Asimismo, tales factores crean mayores exigencias y dificultades a superar, las que aconsejan el empleo de tropas que posean una aptitud para el cumplimiento de distintas misiones.

En tal sentido las tropas comandos constituirán un medio más, para desempeñarse con un alto grado de eficacia en tan variadas circunstancias.

2.004. Patrulla y tipos de patrullas.

1) **Definición.**

Una patrulla constituye una fracción de tropas que se organiza especialmente para satisfacer un propósito determinado.

De allí que su efectivo y composición resulten variables de acuerdo con la misión a cumplir, pudiendo extenderse hasta el equivalente a una sección reforzada.

2) **Tipos de patrullas.**

De acuerdo con el propósito general de empleo, pueden distinguirse dos tipos de patrullas:

a. De exploración. Ver RC - 25 - 15, Art 9.001.

b. De combate. Ver RC - 25 - 15, Art. 9.004.

Estos tipos se hallan en los extremos de una amplia gama de combinaciones, entre los que se llega a confundir dicha clasificación, como en el caso de una patrulla de exploración que para satisfacer ese propósito debe combatir.

Independientemente del tipo de patrulla que se trate, tiempo y espacio que abarcará la operación y efectivos que la integran, en todos los casos el planeamiento para su empleo requerirá considerar lo referente a vestuario y equipo, comunicaciones, selección del personal, instrucción y apoyo logístico.

2.005. A su vez, desde el punto de vista distancia y/o tiempo, cualquier tipo de patrulla puede ser de corto o largo alcance.

1) **Patrulla de corto alcance.**

Operarán en la zona de responsabilidad de la unidad de la cual dependan, a distancias y/o por períodos relativamente cortos. Como norma, estas patrullas no permanecerán en territorio enemigo más de una noche.

2) **Patrulla de largo alcance.**

Operarán en la zona de responsabilidad y zona de interés de la unidad o gran unidad de la cual dependan, a distancias y/o por períodos extensos.

2.006. Patrullas de exploración.

1) Las patrullas de exploración se emplearán para reunir información sobre el enemigo, el terreno y las condiciones meteorológicas; normalmente este tipo de patrulla, dadas las características y finalidad de las operaciones comandos, será poco corriente no obstante lo cual en situaciones en que se opere en amplio frente, con poca información sobre el enemigo o en ausencia de otros medios, las tropas comandos serán especialmente aptas para este tipo de misión.

Ver RC - 25 - 15 (Art 9.001 y Fig 30).

2) **Procedimientos y formas de exploración.**

a) **Procedimientos de exploración.**

Las tropas comandos normalmente emplean los siguientes procedimientos:

a. **En fuerza.**

Consiste en la ejecución de una acción violenta destinada a hacer reaccionar al enemigo a fin de localizar y comprobar el dispositivo y efectivos.

b. **Por el fuego.**

Consiste en la ejecución de fuegos sobre posiciones que se aprecia ocupa el enemigo, a fin de obligarlo a delatar su presencia por medio del movimiento o del fuego.

c. **Por la observación.**

Consiste en la actividad para obtener información sobre el enemigo, no utilizando el ataque o el fuego para satisfacer tal finalidad. Se ejecutará mediante desplazamientos tendientes a ubicar al enemigo, observar su actividad y determinar su efectivo y composición. Este procedimiento será el más corriente en las operaciones comandos (Ver Anexo 6).

b) **Tipos de exploración.** (RC 2 - 1 - Anexo 3 - II - Pág. 320).

a. **De camino.**

Es la acción dirigida a obtener información sobre el enemigo y obstáculos que se pudieran encontrar a lo largo y sobre el terreno adyacente a un camino.

b. **De área.**

Es la actividad de exploración que se ejecuta sobre un lugar determinado, circunscripto por puntos en el terreno.

c. **De zona.**

Es la actividad de exploración que se ejecuta sobre una zona comprendida por un límite anterior, un límite posterior y límites laterales.

3) **Organización de la patrulla de exploración.**

Ver RC - 25 - 15, Art 9.002, 4).

4) **Conducción de la patrulla de exploración.**

Ver RC - 25 - 15, Art 9.003.

2.007. Patrullas de combate.

Ver RC - 25 - 15, Art 9.005.

1) **Organización.**

Ver RC - 25 - 15, Art 9.006.

2) **Conducción de patrullas de combate.**

Ver RC - 25 - 15, Art 9.009.

a) **Patrulla de incursión.**

Ver RC - 25 - 15, Art 9.010.

b) **Patrullas de seguridad.**

Ver RC - 25 - 15, Art 9.011.

c) **Patrullas de emboscada.**

El empleo de patrullas en esta actividad, se trata en el Capítulo IV, Sección V.

2.008. Desplazamiento de la patrulla hasta la zona de acción.

El desplazamiento de la patrulla hasta la zona de acción podrá ser efectuada a pie o bien empleando diversos medios de transporte.

La selección del procedimiento a emplear, dependerá de la misión, enemigo, terreno, condiciones meteorológicas, tiempo disponible, distancia al objetivo, superioridad aérea y disponibilidad de medios de transporte. En todos los casos se tratará de evitar una detección prematura de la patrulla por parte del enemigo, para preservar el secreto.

Una vez en la zona del objetivo normalmente la patrulla se desplazará a pie.

Los procedimientos para alcanzar la zona del objetivo son los siguientes:

1) **Transporte aéreo.**
   a) Mediante lanzamiento con paracaídas.
   b) Desembarque en la zona del objetivo.

2) **Infiltración.**
   a) Terrestre: Generalmente a pie y cuando sea posible en vehículos.
   b) Anfibia: empleando botes de asalto, infiltración subacuática o por otros medios de transporte acuático.

3) **Sobrepasaje.**
   Dejándose sobrepasar por el enemigo en avance.

2.009. Repliegue de la patrulla.

En la selección del procedimiento para el repliegue, se tendrán en cuenta los factores enunciados en el artículo anterior y además si correspondiere, misiones futuras de la patrulla. Deberán preverse en todos los casos planes de alternativa.

SECCION III

BASES DE PATRULLAS

2.010. Tipos de bases.

Debido a las dificultades que se presentan para el apoyo de efectivos que operan en la retaguardia enemiga que deben ac-

tuar por períodos largos, lejos de sus instalaciones permanentes, se establecen dos tipos de bases:

1) Bases tácticas.

2) Bases de patrullas.

Los principios que gobiernan el establecimiento de ambos tipos de bases son los mismos; pero teniendo en cuenta que las bases de patrulla, se emplean normalmente para un descanso de un día o una noche (no más de 48 hs.) y las bases tácticas son ocupadas por más tiempo, éstas últimas necesitan llenar una serie de requisitos en su preparación, organización y operación, que son mayores que para las citadas en primer término.

2.011. Secreto y engaño.

La seguridad de cualquier tipo de base depende fundamentalmente del secreto. Siempre deberá preverse un plan de engaño y/o de encubrimiento que aleje la atención del enemigo, de todo el proceso de elección, ocupación, etc, de la base.

Algunas de las medidas que se pueden adoptar son:

1) Si el terreno se presta para realizar movimientos nocturnos, la marcha de aproximación deberá hacerse de noche.

2) Los fuegos que se encienden en la base durante el día no deben despedir humo. De noche está terminantemente prohibido encender fuego a no ser que exista el peligro de sufrir lesiones por congelamiento, en cuyo caso, los mismos deberán ser cubiertos para evitar que sean vistos por el enemigo.

3) Como máximo podrá existir una senda que lleve hasta la base. Esta deberá estar enmascarada, custodiada por centinelas y/o minada en lugares conocidos por todos los integrantes de la patrulla.

4) Debe controlarse que exista un absoluto silencio en la base tanto de día como de noche.

5) Las patrullas deberán en lo posible, utilizar un calzado con suela similar al de las unidades enemigas que operen en la zona.

2.012. Ubicación de la base.

Los comandos deberán ser capaces de establecer una base en cualquier lugar que se les ordene. Sin embargo, cuando no se determine un lugar exacto y se dé una zona general —lo cual

será casi siempre lo normal— para la ubicación de la base, deberán considerarse los siguientes factores para tal fin.

1) Debe estar ubicada en un lugar que permita a la patrulla **cumplir con su misión.**

2) Debe ser secreta y segura. Si no se cumplen estas dos condiciones el enemigo la localizará inmediatamente. Además, si no cuenta con seguridad suficiente, las tropas que la ocupen no podrán descansar por temor a ser atacadas por sorpresas.

3) Debe tener facilidades para instalar antenas de radio. Además, debe recordarse que las comunicaciones radioeléctricas se ven favorecidas cuando los equipos están instalados en terreno elevado.

4) Prever el reabastecimiento por aire. Será conveniente tener un área adecuada para ser utilizada como Zona de Lanzamiento (ZL) o Zona de Aterrizaje (ZA), lo suficientemente alejada de la base como para no poner en peligro su seguridad (aproximadamente a unos 30 minutos de marcha).

   Deben elegirse por lo menos dos ZL (una primaria y otra alterna). Cuando sea posible, el abastecimiento aéreo será ejecutado de noche.

   Se deben borrar las huellas que vayan de la ZL a la base y viceversa; además, se deberán colocar trampas "caza-bobo" en la senda o picada seguida por la fracción que transportó los abastecimientos desde la ZL hasta la base, para retardar al enemigo si viniera persiguiendo o para que sirva como alarma y alerta a las propias tropas sobre la presencia del enemigo.

5) Debe brindar un cierto grado de comodidad al personal. Al respecto se tendrá en cuenta:

   a) Evitar los lugares húmedos.

   b) Evitar que el personal tenga que dormir en lugares con declive.

   c) Terreno elegido con buenos desagües naturales.

6) Debe estar ubicada en proximidades de una fuente de obtención de agua.

2.013. Secuencia a seguir para establecer una base.

La secuencia para establecer una base debe transformarse en un PON cuya ejecución sea algo automático y no demande más

que la impartición de órdenes muy breves. Solamente así podrá ejecutarse ordenadamente y sin mayores problemas una operación que de otra manera, se complica innecesariamente.
Los aspectos a tener en cuenta en las distintas actividades, serán:

1) **Marcha de aproximación.**

a) Evitar los lugares poblados.

b) Detener —si es preciso— a pobladores locales que hayan visto la fracción durante la aproximación.

c) Ocultar las huellas para evitar ser seguido.

2) **Reconocimiento y ocupación de la base.**

El personal que ejecuta el reconocimiento debe informar como mínimo sobre los siguientes aspectos:

a) Si hay personal enemigo en las proximidades.

b) Si hay civiles.

c) Características del terreno.

d) Características del curso de agua (si lo hubiere).

e) Existencia de alimentos.

2.014. Orden de operaciones para ocupar una base.

Normalmente antes de una operación comando donde se ordena o prevea ocupar una base, el Jefe de patrulla debe impartir una orden de operaciones (Ver Anexo 2). Si la situación impone ocupar una base que no se previó, una vez finalizada la ocupación, el Jefe de Patrulla debe impartir dicha orden.

2.015. Seguridad y control de una base.

1) **Seguridad.**

La base estará ubicada en un lugar tal que, si se le agregan las medidas de seguridad anteriormente enunciadas, estará protegida contra su descubrimiento o ataque sorpresivo por el enemigo.

Cuando la mayor parte de la patrulla está operando lejos de la base **(nunca debe quedar la base totalmente sola pues al regresar se corre peligro de caer en una trampa enemiga).** un pequeño elemento de seguridad mantendrá bajo su observación la zona donde está instalada la misma. Esta pequeña fracción asegura que la base no sea descubierta por el ene-

migo. Su actividad es pasiva. Tiene la misión de advertir a las patrullas que regresan en caso que el enemigo haya descubierto la base.

El equipo que sea vital para el cumplimiento de la misión, es ocultado fuera de la zona general próxima a la base, para evitar su pérdida en caso que la base pueda ser descubierta.

Además se adoptan las siguientes medidas:

a) Se colocan centinelas y/o puestos de escucha.

b) Después del oscurecer, nadie puede salir de la base sin la autorización expresa del jefe de patrulla.

c) Los centinelas dan la alarma a los jefes de grupo cuando se produce una emergencia. Esto evita la confusión al par que mantiene el silencio.

d) Los movimientos se reducen a lo indispensable dentro de la base, para dejar un mínimo de huellas en la zona ocupada.

c) El personal permanece armado constantemente. Siempre que sea posible, los desplazamientos se hacen por parejas (aún dentro de la base).

2) **Control.**

a) Todo el **personal** debe ser **ampliamente informado** antes de iniciar la operación.

b) El plan de alarma debe ser conocido en detalle por todo el personal tan pronto como sea posible. Será necesario **hacer frecuentes comprobaciones para** asegurarse **una completa familiarización** con el mismo.

c) Se deben hacer comprobaciones del sistema de seguridad, casi constantemente.

d) Tan pronto como sea posible, **el jefe de patrulla y los jefes de las fracciones** integrantes de la misma, **deben efectuar una detallada revista de cada posición** dentro de la base de patrulla, una vez finalizadas las tareas de ocupación de la misma.

e) Se realizan revistas todos los días. Esto incluye seguridad perimétrica de las posiciones, estado del armamento y equipo y conocimiento de la misión individual del personal. En caso que algunos elementos de la patrulla deban salir durante la noche o al amanecer del día siguiente a cumplir una misión, dicha revista servirá para comprobar el fun-

cionamiento del equipo a utilizar y estado de mantenimiento del mismo.

f) Los jefes de grupo controlan al personal antes de salir de la base de patrulla.

2.016. Orden interno de la base.

Es un aspecto de suma importancia, pues ejerce una influencia notoria en el mantenimiento, acrecentamiento o recuperación de la capacidad combativa del personal.

Algunos detalles a tener en cuenta son los siguientes:

1) Descanso.

2) Purificación del agua.

3) Ubicación de pozos de residuos y proceder con éstos.

4) Ubicación y desinfección de letrinas.

2.017. Abandono de una base.

1) Cuando se abandona una base se debe hacer todo lo posible por destruir, enmascarar, disimular, etc., todo elemento que identifique la presencia en ese lugar de la patrulla y —muy particularmente— cualquier indicio que permita determinar el tiempo que fue ocupada la zona y la fecha de abandono de la base.

2) Cualquier construcción o excavación realizada debe ser destruida, disimulada y/o tapada.

3) Deberá destruirse o enterrarse todo alimento excedente que no se lleve.

SECCION IV

LA EMBOSCADA

2.018. Concepto.

El reglamento La Brigada Independiente de Infantería de Monte (RC - 2 - 24), en su Art 9.074, define la emboscada diciendo que "será una trampa contra una columna enemiga en movimiento o temporalmente detenida y estará basada en la ejecución de *fuego concentrado realizado desde posiciones ocultas*".

2.019. Tipos de emboscada.

Teniendo en cuenta la información y tiempo disponibles para preparar una emboscada, podemos considerar dos tipos: organizada e imprevista.

1) **Organizada.**

Se ejecuta cuando existe suficiente información como para poder realizar una planificación y preparación detalladas. La información necesaria para una emboscada premeditada incluirá tamaño, composición y organización del enemigo, itinerario de marcha, etc.

2) **Imprevista.**

Es aquella en la que se dispone de poca información y ello no permite preparar un plan detallado. La fuerza que realizará la emboscada debe estar en condiciones de ejecutar cualquiera de varios cursos de acción, los cuales —si fuera posible— deberán ensayarse antes de partir.

Existe una variante de emboscada imprevista, que se ejecuta cuando una tropa descubre a un enemigo que se aproxima, teniendo apenas el tiempo suficiente como para recibir una orden abreviada y adoptar el dispositivo de emboscada en contados instantes.

3) **Objetivos.**

Las emboscadas pueden realizarse con diferentes objetivos, aunque lo normal será que se trate de obtener simultáneamente varios resultados. Algunos de dichos objetivos son:

a) Aniquilar al enemigo.

b) Tomar prisioneros.

c) Hostigar al enemigo.

d) Capturar abastecimientos.

e) Capturar documentos.

f) Retardar los movimientos del enemigo.

g) Debilitar la moral del enemigo.

4) **Las características más salientes de cada uno de ellos son:**

a) **Aniquilar al enemigo.**

Busca destruir al enemigo y requiere preparar cuidadosamente los fuegos, trampas y obstáculos y acción de choque. Es condición indispensable cerrar hemeticamente la zona de la emboscada para evitar que alguien logre huir.

b) **Tomar prisioneros.**

Es difícil de ejecutar por cuanto todos deben conocer perfectamente a quienes no se debe ultimar para capturarlos vivos. Las fases de la captura de los prisioneros puede realizarse después de un golpe de fuego inicial o sin que haya fuego alguno previamente. Exige el aislamiento del sector donde está la presa y asegurarse el repliegue posterior con los prisioneros.

c) ***Hostigar al enemigo.***

Es el procedimiento típico del que es inferior y con su acción busca causar algún daño y —fundamentalmente— destruir la moral del adversario sometiéndolo a constantes pequeños ataques que lo van desangrando día a día. Exige asegurarse el repliegue por cambios encubiertos antes de que los emboscados puedan organizar la persecusión o traer refuerzos.

d) **Capturar abastecimientos.**

Impone organizar un elemento para recoger y transportar los abastecimientos capturados. Como esto demandará un lapso relativamente prolongado, será muy importante asegurar dicha operación contra la interferencia enemiga, cerrando los accesos a la zona de la emboscada.

Además, deberá asegurarse el repliegue de la fuerza que ejecute el golpe, sobrecargada como estará por los equipos y abastecimientos capturados, por caminos encubiertos.

e) **Capturar documentos.**

Es conveniente que todos o casi todos los ejecutores sepan dónde o en poder de quién están los documentos buscados. A veces ello impondrá no disparar sobre un determinado blanco (personal o vehículos). Será necesario aislar herméticamente el sector en el cual están el vehículo o personal que lleva los documentos buscados y asegurar de cualquier forma la rápida evacuación de los documentos capturados.

f) **Retardar los movimientos del enemigo.**

Es una acción a cargo de una fracción menor que la atacada y, por lo tanto, difícilmente podrá intentar aniquilarla. Se limitará a ganar tiempo y causar el mayor daño posible. Debe asegurarse el repliegue por caminos encubiertos antes de que sea aferrada y destruida.

g) **Debilitar la moral.**

Toda emboscada produce un gran efecto moral, sea en el que ha caído en ella (y ha sobrevivido), como en los que se saben expuestos a caer en una en cualquier momento. El temor a las emboscadas desmoraliza, acobarda, hace perder la iniciativa y la libertad de acción.

2.020. Tratará que la zona elegida para efectuar la emboscada reúna las siguientes condiciones:

1) Fácil preparación y existencia de posiciones encubiertas.
2) Caminos de aproximación encubiertos.
3) Caminos de repliegue encubiertos.
4) Campo de tiro adecuado.
5) Que sea un lugar de pasaje obligado para el enemigo.
6) Que limite la observación enemiga.
7) Que favorezca la sorpresa.
8) Que por su ubicación y características no alerte al enemigo como "lugar obligado" para una emboscada.

2.021. Organización de la fuerza.

Varía según la misión, situación, terreno y efectivos disponibles. Será conveniente tener organizados por lo menos tres equipos: seguridad, asalto y protección; es decir, un elemento de seguridad, uno de choque y uno de apoyo de fuego.

Si dispusiere de efectivos más numerosos se podrán organizar:

1) Equipo de seguridad.
2) Equipo de bloqueo anterior.
3) Equipo de bloqueo posterior.
4) Equipo de asalto.
5) Equipo de protección.
6) Equipo de reserva.
7) Equipo de recibimiento.

2.022. Misiones de los equipos.

1) **Equipo de seguridad.**

Normalmente ocupa una posición alejada del lugar de la emboscada, sobre caminos de aproximación. No interviene —por lo tanto— en la acción. Solo transmite la aproximación

del enemigo, sus movimientos, llegada de refuerzos y por dónde se repliega.

2) **Equipos de bloqueo (anterior y posterior).**

Ocupan posiciones a distancia variable, según la magnitud del enemigo a emboscar en ambos extremos (anterior y posterior) del itinerario previsto. Al iniciarse la acción, cierran el sector de la emboscada.

3) **Equipo de asalto.**

Ejecuta la acción principal de la emboscada. Aprovechando la confusión que sigue a la iniciación del fuego y detonación de las minas, etc, asalta preferentemente a los elementos de retaguardia para evitar reacciones, mientras los elementos de cabeza son aferrados por el equipo de bloqueo.

4) **Equipo de protección.**

Se opone a toda reacción del enemigo así como a la concurrencia de refuerzos. En caso de una reacción exitosa enemiga tratará de atraerlo hacia una dirección opuesta a la del repliegue.

5) **Equipo de reserva.**

Intervendrá en apoyo del equipo de asalto o en el cumplimiento de misiones de protección, apoyo a otros equipos y/o recibimiento.

6) **Equipo de recibimiento.**

Se mantendrá sobre el itinerario de repliegue del equipo de asalto y eventual itinerario de los otros equipos, pero debe poder intervenir de inmediato en apoyo del escalón asalto, ya sea para completar su acción, cooperar en el desprendimiento o perseguir.

En el momento del repliegue (si lo hubiere), si el enemigo insinuare una acción de persecución, tratará de inducirlo a tomar una dirección errónea o en su defecto intentará retardarlo.

2.023. Pasos para la ejecución de emboscadas.

Podrán contemplarse los siguientes, teniendo en cuenta la situación:

1) Acercamiento lejano.
2) Reconocimiento y acercamiento próximo.

3) Adopción del dispositivo y ocupación de la posición.

4) La espera.

5) El ataque.

6) La persecución o el repliegue (según lo imponga la situación).

2.024. Causas de fracaso de emboscadas.

1) Información insuficiente sobre el terreno.

2) Elección errónea del terreno. No se vigilan los terrenos llave, no se cierra herméticamente el sector elegido, los fuegos no cubren la zona de aniquilamiento o se dejan abiertas vías de escape.

3) Planos y órdenes confusos, incompletos o irrealizables.

4) Ejecución deficiente de los fuegos, armas que se interrumpen, mala puntería, nerviosismo traducido en errar disparos hechos a quemarropa, armas en seguro en el momento de ordenarse abrir el fuego.

5) Medidas de seguridad y contrainteligencia inadecuadas, que no se adoptan o son muy superficiales. No se insiste en la guarda del secreto por lo cual la operación trasciende y se alerta al enemigo, quien puede eludir la emboscada o hasta montar una contraemboscada.

6) Aproximación lejana y/o próxima descuidadas.

7) Mala disciplina de enmascaramiento, luz y/o ruidos en las posiciones.

8) Apresurarse para abrir el fuego, por accidente, nerviosismo o precipitación, motivando un éxito solo parcial de la emboscada o su fracaso total.

9) Plan de fuego incompleto.

10) Fallas de mando, carencia de audacia, espíritu ofensivo, flexibilidad y valor o también de simples conocimientos técnicos sobre el procedimiento táctico y las técnicas de emboscada.

11) Fallas en las comunicaciones y de coordinación entre los equipos.

12) Abandono prematuro de la emboscada por falta de perseverancia y paciencia por continuar la espera hasta lograr el éxito.

13) Confianza excesiva en personal cuya lealtad no es segura.

SECCION V

LA CONTRAEMBOSCADA

2.025. Concepto.

Es una reacción violenta e instantánea para salir de una emboscada enemiga y utilizar el contacto efectuado para aniquilar al enemigo que lo provocó, si la situación y la misión lo permiten.

2.026. Procedimientos que emplea.

Los procedimientos de contraemboscadas son —teóricamente— muy sencillos, pero en la práctica se hacen difíciles de ejecutar.

Son activos y pasivos y están destinados a negarle al enemigo un blanco y/o oportunidad para la emboscada, a reducir los efectos de la sorpresa, retomar el control de las tropas y —si la situación lo permite— lograr la superioridad de fuego y organizar un contraataque (este último especialmente en las operaciones contraguerrilla).

Sin embargo, a pesar de todas las precauciones que se adopten existirá la posibilidad de caer en ellas.

Las operaciones con patrullas, brindarán al enemigo posibilidades para emboscar a las propias pese a todas las medidas preventivas adoptadas.

De ello se infiere que la contraemboscada se apoya en la prevención y la reacción inmediata

SECCION VI

EL GOLPE DE MANO

2.027. Concepto.

El RC-25-4 "Sección de Tiradores", en su Art 7.027 define el golpe de mano como: "... un ataque sorpresivo y violento que se ejecuta contra un enemigo estacionado o contra una instalación, con el propósito de lograr su destrucción o mantener un lugar importante del terreno que facilite el desarrollo de ulteriores operaciones".

2.028. Empleo.

El golpe de mano es altamente rentable cuando se ejecuta sobre un blanco que es sorprendido por la operación. Debe realizar

un exhaustivo trabajo de inteligencia para que el golpe no caiga en el vacío, ya que esta situación, si se reitera, provoca el lógico cansancio y desmoralización entre las propias tropas, produciendo el efecto inverso en el enemigo.

Esto es de importancia puesto que no siempre será fácil cumplir con este requisito, pero debe ser objeto de particular atención extremar las medidas al respecto, puesto que ésa será la única manera de asegurarse un margen apreciable de posibilidades de éxito en las operaciones que se ejecutan.

2.029. Objetivos.

Los golpes de mano pueden realizarse con diferentes objetivos, aunque lo normal será que se trate de obtener simultáneamente varios resultados. Algunos de dichos objetivos son:

1) Aniquilar al enemigo.
2) Capturar prisioneros.
3) Capturar abastecimiento o material.
4) Obtener información.
5) Hostigar al enemigo.
6) Retardar los movimientos del enemigo.
7) Debilitar la moral del enemigo.
8) Conquistar y mantener un lugar importante del terreno que facilite el desarrollo de otras operaciones.

2.030. Equipo, armamento y raciones.

En cada misión, el Jefe de la fracción ejecutora adaptará sus medios a la misma y determinará el material a llevar por cada uno de sus hombres, especificando:

1) Uniforme y equipo.
2) Armamento.
3) Munición.
4) Explosivos.
5) Raciones.
6) Medios de comunicaciones e identificación.
7) Materiales varios.

Como principio básico se debe tener en cuenta que cada individuo debe marchar lo más liviano que sea posible; ello redundará en una marcha más silenciosa y rápida. Además, el fraccio-

namiento del material para el transporte debe ser hecho cuidadosamente para asegurarse que la pérdida de un hombre no signifique un problema insoluble, porque el mismo llevaba la totalidad de alguna parte del equipo necesaria para el cumplimiento de la misión.

2.031. Causas de fracaso de un golpe de mano.

1) Golpe de mano planeado sobre bases de inteligencia imprecisas.
2) Demoras injustificadas en el planeamiento y preparación que hacen caer en el vacío la operación.
3) Descuidos e infidencias que anulan el secreto y la sorpresa.
4) Mando incompetente, carente de iniciativa, indeciso.
5) Ordenes confusas e incompletas.
6) No realizar ensayos, ni comprobar las armas y munición antes de la operación.
7) No llevar armas de apoyo ni de efectos perforante, así como menor o mayor cantidad de hombres de los que realmente hacen falta.
8) No tomar medidas de seguridad y contrainteligencia o descuidarlas durante el desarrollo de la operación.
9) Demoras en la aproximación, motivando con ello que el golpe de mano sea dado fuera de oportunidad.
10) Aproximación por caminos y cruzando zonas habitadas durante el día.
11) Aproximación final precipitada e indisciplinada.
12) Dispositivos deficientes e incompletos, que no se ajustan a las circunstancias, no adoptan un fraccionamiento adecuado, ni ocupan puestos llaves requeridos.
13) Ejecución del golpe con carencia de espíritu ofensivo.
14) Torpeza o precipitación de algún individuo, que delata la operación por error, dispara prematuramente su arma o comete cualquier otra imprudencia.

SECCION VII

OPERACIONES EN CURSOS DE AGUA

2.032. Conceptos generales.

En el planeamiento de una operación en un curso de agua, se debe emplear el método de planeamiento en orden cronológico inverso.

La sorpresa es la condición esencial de una operación exitosa de este tipo. Para incrementar las probabilidades de obtenerlo en el objetivo, el jefe de una operación en un curso de agua analiza cuidadosamente la hora y lugar donde se desembarcará.

Si la fracción que ejecuta la misión se halla preparada para encontrar obstáculos naturales en el lugar del desembarco y en el camino hacia el objetivo, la posibilidad de obtener sorpresa se incrementará notablemente.

Es indispensable para dicha fracción conocer las técnicas de trabajo en roca y que sus integrantes sepan nadar.

Estas aptitudes individuales combinadas con el equipo especial necesario, permitirán que un lugar de desembarco con terreno difícil y obstáculos entre éste y el objetivo, no solo no constituirá una dificultad insalvable sino que permitirá crear las máximas condiciones de sorpresa.

2.033. Consideraciones tácticas.

Los cursos de agua, en particular los anchos o invadeables, ejercen una considerable influencia en las operaciones militares, debido a que imponen restricciones al movimiento y a la maniobra, pero por principio deberá tenerse presente que un río no constituye un obstáculo insuperable.

Las fracciones comandos normalmente dispondrán para ejecutar un franqueo de un curso de agua del material liviano que eventualmente puedan recibir en apoyo, que estén en capacidad de transportar o que consigan en la zona.

En consecuencia, el comando deberá dominar las técnicas de franqueo con medios individuales, de circunstancia y con material liviano.

El jefe de fracción comandos determinará básicamente el personal y la cantidad y tipo de equipo especial que necesita para cumplir la misión. Las misiones que incluyen un franqueo requerirán normalmente, equipo no orgánico de la compañía de infantería o sección tiradores. Ejemplos de este tipo de equipo son: clavos de roca, eslingas con mosquetón, cuerdas para cruzar ríos, botes, salvavidas, etc.

La ubicación del lugar de desembarco debe ser considerada con respecto a la facilidad con que puede ser defendido por el enemigo, el grado de seguridad con que contará la patrulla y las cubiertas y encubrimiento de que dispondrán los botes mientras se ejecuta el franqueo. Si el desembarco es ejecutado en un lugar desconocido, deben efectuarse reconocimientos lo más detallados posible del mismo.

Técnicamente será favorable contar con un lugar de franqueo que presente:

a) Corriente moderada del curso de agua.
b) Orillas playas de mediano declive.
c) Fondo firme.
d) Lugares angostos.

2.034. Necesidades de medios para franqueo.

Cursos de agua	Exigencia de medios (1)
Angostos	Medios individuales Cuerdas
Medianos	— Medios individuales — Cuerdas — Balsas — Botes a remo (eventualmente)
Anchos	— Botes a remo — Botes a motor
Grandes cursos de agua	— Botes a remo — Botes a motor

(1) Se tendrá en cuenta además:
a) Caudal.
b) Velocidad de corriente.
c) Crecientes y bajantes
d) Influencia de las lluvias.
e) Influencia de otros cursos de agua.

2.035. Elección de un lugar de franqueo.

1) Tácticamente será favorable tener en primer orilla:
   a) Zona arbolada y de relieve variado, vegetación baja y densa sobre la misma orilla.
   b) Altura con dominio sobre segunda orilla, curva entrando hacia la propia orilla.
   c) Buenos y suficientes caminos de aproximación.

2) Tácticamente será favorable tener en segunda orilla:

a) Altura alejada del curso de agua.

b) Zona poco apta para ser defendida y preparar emboscadas.

2.036. Franqueo de cursos de agua (Ver Anexo 3).

1) **Planificación.**

Para la planificación de un franqueo de curso de agua se tendrá en cuenta:

a) **Estudio de cartas, fotográficas aéreas y ejecución de reconocimientos** (cuando sean posibles), para determinar:
   a. Lugar de desembarco en 2da. orilla.
   b. Lugar de franqueo en 1ra. orilla.

b) **Establecimiento de seguridad.**

   a. En la 1ra orilla, a ambos flancos de la zona elegida, bloqueando la aproximación del enemigo a la misma.

   b. Durante el franqueo, mediante una formación adecuada de los botes, manteniendo el silencio para asegurar la sorpresa, emplazamiento de armas automáticas en la proa de los botes, adelantamiento de seguridad a la 2da orilla.

   c. En la 2da orilla, a ambos flancos de la zona elegida, antes de la llegada de la masa; para ello se adelantará personal unos minutos antes de su llegada, debiendo tomar posiciones en los flancos y al frente de la zona elegida para desembarcar.

   Además, deberá considerarse la conveniencia de mantener dicha seguridad para proteger los botes durante la acción en el objetivo.

   Estos grupos de seguridad, protegerán el reembarque y retirada del escalón asalto, siendo los últimos en hacerlo.

c) **Organización para el franqueo.**

La organización para el franqueo dependerá del tamaño de la fracción y de la misión a cumplir, como así también de los medios de que disponga para ejecutarlo. Pero en líneas generales se organizará:

   a. Un grupo seguridad de 2da orilla.

   b. El grueso (asalto, apoyo, etc).

   c. Un grupo seguridad de 1ra orilla.

La formación elegida para el franqueo dependerá de las características del curso de agua y de la zona de desembarco. Pero en general, se deberá mantener una distancia tal que permita el enlace por las vistas y el apoyo mutuo, sin que ello implique amontonamientos peligrosos en caso de recibir fuego enemigo, o si se producen accidentes.

El jefe de fracción designará por cada bote un timonel que podrá desempeñarse también como jefe del mismo, un jefe de bote si corresponde, remeros, navegantes, material a transportar en el bote y lugar en la formación.

2) **Ejecución.**

a) **Aproximación al lugar de franqueo en la 1ra orilla.**

Sigilosamente, para no alertar al enemigo, utilizando los procedimientos habituales de seguridad para la fracción durante su aproximación.

b) **Embarco.**

Mientras el personal designado da la seguridad a la zona de embarco, el resto realiza las tareas previstas para esta fase de la operación y se inicia el movimiento hacia la 2da orilla. Previamente, se adelanta el grupo de seguridad a 2da orilla. A una señal convenida, el grueso se dirige hacia la segunda orilla.

Este adelantamiento de personal de seguridad a 2da orilla dependerá de las características del curso de agua y de la visibilidad.

c) **Franqueo propiamente dicho.**

La navegación se hará en el mayor silencio posible para facilitar la obtención de la sorpresa. Todo el personal atento, con las armas a la mano, listas para disparar en caso necesario (seguro colocado).

d) **Desembarco.**

El desembarco se hará a la mayor velocidad compatible con el máximo silencio posible. El personal deberá sacar los botes del agua, ocultarlos y borrar las huellas. Si el repliegue se hace por los mismos medios deberá estudiarse si se mantiene e mismo lugar para reembarcar o si conviene cambiarlo.

e) **Espera.**

Deberá considerarse la conveniencia de dejar una parte de la patrulla para proteger los botes. Esta fracción orga-

nizará un adecuado sistema de seguridad en los 360° a la espera del personal que realiza la acción en el objetivo.

g) **Reembarco y retirada.**

Una vez que la patrulla ha regresado, rápidamente toma los botes y embarca. La fracción de seguridad vuelve a proporcionarla al frente y a los flancos para proteger este movimiento. Luego procede a embarcar, protegiéndose con el fuego de sus propias armas si fuera necesario.

2.037. Navegación en cursos de agua.

1) **Técnicas particulares.**

a) En un curso de agua pueden cumplirse misiones de patrulla de exploración y combate. Sus características son similares a las ejecutadas por patrullas a pie. Dada la movilidad proporcionada por el empleo del curso de agua, las patrullas pueden operar a mayor velocidad y distancias que sus similares a pie. El rasgo sobresaliente de una patrulla que se desplaza por un río es su capacidad para llevar más equipo, armas de apoyo y munición, que lo que puede llevar una patrulla a pie.

b) Las patrullas pueden utilizar los cursos de agua para: hacer reconocimientos, reunir información sobre el enemigo, terreno y el camino de avance; proporcionar seguridad al frente, flancos y retaguardia; mantener el contacto con otras unidades; despejar vías fluviales bloqueadas ocupar y mantener terrenos llave; relevar o reforzar elementos propios aislados por el enemigo.

c) Para formar una patrulla de este tipo, se elige un mínimo de 4 hombres por bote. Uno de éstos se desempeña como timonel En lo posible, deberá ser un hombre experimentado. El personal restante inclusive el jefe del bote, constituye el personal mínimo necesario para manejar el bote si se debe remar, levantarlo, transportarlo, etc. Una patrulla estará compuesta por un mínimo de 2 botes. Esto proporciona profundidad, flexibilidad y seguridad en caso que uno de los botes reciba fuego enemigo o tenga algún problema de navegación. El número de hombres, armas pesadas y botes necesarios para una patrulla, depende de la situación y la misión impuesta a la patrulla.

d) La organización de las tripulaciones de los botes debe ser perfectamente conocida por todo el personal. Simplemente se designará un timonel y/o un jefe de bote, un navegante y un equipo de remeros. La capacidad del bote deter-

permanecerá en absoluto silencio con las cabezas bajas hasta que se dé la señal de que ha pasado el peligro.

Puede ser necesario embicar el bote si un avión enemigo hiciera una pasada ametrallando. Los procedimientos para embicar en estas circunstancias difieren de los normales pues los botes deben poner proa a la costa sin tener en cuenta para nada la dirección de marcha. Esto es peligroso cuando se navega río abajo.

d) El navegante bajo su paño de carpa, durante la noche, debe ir refiriendo en forma continua al observador, las características del curso de agua, especialmente cuando se acercan los botes a una curva o una bifurcación.

e) Si la misión impone combatir, siempre se debe actuar agresivamente. Por ejemplo, si el primer bote comienza a recibir fuego enemigo.

Por radio o señales se informa al jefe de patrulla. El personal embarcado en los dos primeros botes desembarca y toma posiciones, comenzando a responder al fuego enemigo de inmediato. Utilizando todas las cubiertas y encubrimiento disponibles, el jefe de patrulla se adelanta y desembarca y determina cuál es el mejor empleo de su fuerza para destruir rápidamente el enemigo.

Por radio o señales, el jefe de patrulla ordena al jefe de patrulla reemplazante que desembarque al personal de todos los botes y se adelante con el resto de la patrulla. Mientras la patrulla se prepara para atacar, se envía un parte por radio al escalón superior.

Por lo menos se deja una arma automática en la zona de reunión de los botes. Los timoneles de los botes protegen sus embarcaciones con las armas individuales y un arma automática.

Luego de haber capturado, rechazado o destruido al enemigo, se informa al comando superior y se continúa en el cumplimiento de la misión.

Como última consideración puede agregarse que una patrulla que utilice botes para desplazarse, puede transportar armas adicionales tales como morteros, cañones sin retroceso y munición sin que el peso de los mismos provoque problema alguno para el personal integrante de la patrulla.

f) No se reconocerán los brazos y afluentes del río donde navega la patrulla, a menos que lo imponga el cumplimiento de la misión. Muchos de esos brazos no son nave-

gables y provocarán daños a los botes y demoras innecesarias a la patrulla. Cuando se encuentre una isla, la patrulla continuará el movimiento a lo largo de la costa de la misma, evitando exponerse en zonas descubiertas.

g) El jefe de patrulla puede ordenar un alto para enviar partes por radio, descansar, racionar y observar. La zona elegida debe proporcionar cubierta y encubrimiento y ser adecuada para la defensa. Se montendrá seguridad en los 360°. Debe proporcionar además buenas posiciones y permitir que cada integrante de la patrulla dispare su arma sin problemas. Se continúa el mejoramiento de la posición hasta que la patrulla reinicia la navegación.

h) Mantener el secreto del movimiento cuando se viaja río arriba es muy difícil si se utiliza un bote a motor. El ruido provocado por un motor, de noche puede ser escuchado a una distancia de unos 8 Km. Esto se reduce aproximadamente a unos 3 Km durante el día.

i) Navegar durante la noche proporciona un apreciable encubrimiento, pero es sumamente peligroso. La capacidad del timonel para la navegación se reduce sustancialmente.

j) Antes de utilizar una vía fluvial es necesario un cuidadoso planeamiento. Muchos arroyos y ríos no son navegables y pueden ser utilizados solamente en tramos cortos.

   Es fundamental una adecuada instrucción de los timoneles y remeros.

   Se deben reconocer adecuadamente todos los cursos de agua antes de utilizarlos. El curso de un río o un apoyo proporciona a menudo el camino más rápido y seguro pero también puede no ser el camino deseado y conducir a una emboscada.

k) Es importante que se examinen todas las fases de planeamiento enunciadas, el descuido o la elección apresurada provocarán demoras y/o pérdidas de hombres y equipo.

SECCION VIII

APOYO LOGISTICO

2.038. Las unidades o fracciones independientes de tropas especialmente adiestradas normalmente podrán tener algunas dificultades para obtener efectos de provisión no reglamentaria como también para ser reabastecidas cuando se hallen cumpliendo una misión de largo alcance.

CAPITULO III

LA INSTRUCCION DE LAS TROPAS COMANDOS

SECCION I

CONCEPTOS GENERALES

3.001. La instrucción de estas tropas es una especialización de la instrucción normal del combatiente, tendiente a ampliar sus conocimientos y exaltar sus cualidades esenciales.

3.002. El terreno a elegir para el trabajo, deberá presentar características variadas, de manera tal que permite ejercitar la habilidad del personal para superar accidentes, como así también para efectuar navegación terrestre diurna y nocturna.

El ambiente de toda acción, deberá ser lo más aproximado posible a la realidad y ubicado preferentemente en la zona de retaguardia del enemigo.

3.003. En toda ejercitación que se realice en el terreno influirá realmente la acción del enemigo, de manera que será necesario instruir en forma particular al personal que se desempeñará en tal carácter. Todas las patrullas serán acompañadas de cerca por un oficial o suboficial comando que se desempeñará como árbitro. El número de árbitros y auxiliares dependerá del efectivo de la patrulla, duración de la operación, eventuales fraccionamientos previstos y misión.

3.004. El grupo de tiradores considerado como patrulla tipo, constituirá la fracción básica para la instrucción de tropas comandos.

En ejercitaciones prácticas o en situaciones reales, el efectivo de la patrulla podrá ser disminuido o incrementado con relación a la patrulla tipo, según necesidades.

No obstante, las técnicas de ejecución de distintos tipos de operaciones serán comunes y se aplicarán a patrullas de distinta magnitud sin mayores variantes.

A tal efecto, la capacitación individual del personal, constituirá la base para un eficiente desempeño en conjunto.

SECCION II

PERIODOS Y MATERIAS DE INSTRUCCION

3.005. La instrucción de tropas comandos comprende un período de formación y un período aplicativo.

1) **Período de formación.**

Se desarrollará la instrucción teórico-práctica individual de comandos, tendiente a profundizar y perfeccionar conocimientos ya adquiridos, como también a completar la capacitación del personal con técnicas y procedimientos particulares de estas tropas.

Las materias que comprende la instrucción de tropas comandos en este período pueden ser:

a) Acción educativa.
b) Combate.
c) Tiro.
d) Adiestramiento físico.
e) Ingenieros.
f) Comunicaciones.
g) Supervivencia.
h) Andinismo.
i) Navegación y franqueo de cursos agua.
j) Topografía y escritura en campaña.
k) Conocimiento de los temas de instrucción contenidos en Cap. IV.
l) Primeros auxilios.
ll) Actividades varias.

El desarrollo de la instrucción durante el período de formación no será tratado en este reglamento, por cuanto los procedimientos y metodología a emplear serán similares a los que se aplican en la instrucción normal de las tropas.

El director de la instrucción podrá variar las asignaciones de tiempo, en razón del nivel de instrucción evidenciado por el personal.

2) **Período aplicativo.**

En este período se realizará una instrucción eminentemente práctica y de conjunto, preferentemente sobre la base de una serie de ejercitaciones con patrullas.

El trabajo de las mismas, deberá ser practicado previamente, siempre que ello resulte conveniente, en la mesa de arena o sobre la carta, y luego desarrollado en el terreno.

El efectivo de las patrullas variará de acuerdo con las circunstancias, pudiendo extenderse hasta el equivalente a una sección de tiradores.

En el período aplicativo se desarrollarán ejercicios de patrullas, en los que el personal aplicará los conocimientos adquiridos normalmente.

Podrán incluirse además actividades de adiestramiento físico, tiro, y algunos temas correspondientes a materias desarrolladas en el período de formación, que el Director de la instrucción considere que deban ser tratados con mayor profundidad.

Los aspectos principales a considerar en el desarrollo de la instrucción durante este período, son tratados en la Sección VI del presente capítulo.

SECCION III

PERSONAL RESPONSABLE DE LA INSTRUCCION

3.006. Director de la instrucción.

Es el Jefe de la Unidad. En tal sentido tendrá las responsabilidades que se establecen en los Capítulos II y X del reglamento Educación e Instrucción (RV-150-1).

3.007. Jefe de la(s) fracción(es) Comandos. (1)

Será el responsable de asesorar en el planeamiento, poner en ejecución y fiscalizar el desarrollo del plan de instrucción de las tropas comandos.

---

(1) Deberá poseer la aptitud especial comandos y/o haber aprobado el curso de capacitación que se imparte en forma regular en la Escuela de Infantería (Curso complementario de comandos).

Deberá ser cuidadosamente seleccionado por cuanto de su capacidad e iniciativa, dependerá en gran medida el aprovechamiento de la instrucción.

Para el cumplimiento eficiente de sus funciones, el jefe de fracción podrá ser auxiliado por el siguiente personal, el que en lo posible deberá tener la aptitud especial "comandos".

3.008. Jefe reemplazante.

Será un oficial con amplio dominio de las directivas, reglamentos y folletos, referentes a instrucción de tropas comandos.

Se desempeñará como reemplazante y oficial de operaciones e instrucción.

Tendrá a su cargo la preparación del plan de instrucción, planes semanales, horario de actividades y ejercicios a desarrollar. Asesorará a los instructores en la preparación y desarrollo de las distintas clases y ejercicios, como así en la elección de los lugares de trabajo. Llevará al día el estado de la instrucción en la(s) fracción(es).

3.009. Oficial (suboficial) auxiliar.

Se desempeñará como auxiliar del jefe reemplazante en todas las tareas que aquél deba desempeñar. Podrá tomar a su cargo el desarrollo de algunas clases en conjunto para todo el personal.

3.010. Instructores y subinstructores.

La cantidad de instructores y subinstructores, dependerá del número de secciones y grupos que se desee instruir. Habrá que disponer como mínimo de un instructor por sección y un subinstructor por grupo.

Para efectivos superiores a tres secciones, deberá incrementarse el número de personal a cargo de la instrucción en forma proporcional.

3.011. Orientación para el planeamiento.

El jefe de la(s) fracción(es) comandos, deberá recibir del director de la instrucción una orientación respecto a la programación y desarrollo de la instrucción. Esta orientación incluirá normalmente:

1) Objetivos a alcanzar y fechas.
2) Fuente de obtención de materiales, equipos e información de disponibilidades.

3) Medios y lugares de instrucción disponibles.

4) Detalle del personal a instruir.

5) Dependencia que proporcionará apoyo de materiales y equipos y tropas para desempeñarse como "enemigos".

SECCION IV

TERRENOS DE INSTRUCCION Y FACILIDADES NECESARIAS

3.012. Lugares de instrucción.

Las disponibilidades de campos de instrucción para las ejercitaciones prácticas deberán ser consideradas al confeccionar el plan, para no incurrir en el error de incluir exigencias que luego el terreno no permitirá desarrollar o impondrá un desarrollo deficiente.

A tales fines, el jefe de la(s) fracción(es) comandos debe poseer un conocimiento detallado de las disponibilidades y características de los terrenos que podrán ser utilizados para instrucción.

En principio deberán seleccionarse áreas que permitan la instalación de un campamento base y la realización del mayor número de ejercicios en las inmediaciones.

3.013. Campamento base.

El campamento base es un vivac que se instalará para el desarrollo de la instrucción teórico-práctica en el terreno.

Deberá disponer por lo menos de un camino transitable en todo tiempo.

Se organizará un lugar apto para la impartición de clases, en dispositivo semi-circular, o bien aprovechando pendientes, sombra u otras facilidades que pueda ofrecer el terreno.

Para la instrucción de combate cuerpo a cuerpo, se podrá construir una pista de circunstancias con piso de aserrín o arena de un espesor mínimo de 15 cm. En caso de no disponer de aserrín o arena el terreno será arado, desmenuzado y finalmente rastrillado. Para el cálculo de las dimensiones de la pista, deberá considerarse una superficie de 12 m^2 por hombre. Podrá adaptarse un dispositivo circular, rectangular, etc., según el terreno.

3.014. Terrenos.

1) **Terreno montañoso.**

Es un tipo de terreno apto para el trabajo de patrullas y desarrollo de la instrucción de andinismo. En lo posible deberá contar con:

a) Paredes verticales de 7 a 15 m de altura para la práctica de escalamientos y descensos.

b) Quebradas y cursos de agua para el uso de maromas y de técnicas de empleo de cuerdas para sortear obstáculos.

2) **Terreno montuoso y pantanoso.**

Son terrenos aptos para permitir prácticas de navegación terrestre y el ejercicio de diversas técnicas de desplazamiento con luz o con malas condiciones de visibilidad.

3) **Cursos de agua.**

Son necesarios para la práctica de navegación, buceo, natación y franqueo.

SECCION V

MEDIDAS DE SEGURIDAD - EVALUACION

3.015. La seguridad del personal constituirá motivo de permanente preocupación para el jefe de la(s) fracción(es) desde el momento que un gran porcentaje de las actividades a desarrollar se cumplirán bajo situaciones que implicarán riesgos de variable magnitud.

No obstante, se tratará de evitar en todo momento que dichas medidas de seguridad interfieran el desarrollo de las distintas ejercitaciones, o les quiten realismo.

Se señalan a continuación diversas medidas de seguridad para distintas actividades, las que tendrán el carácter de una guía para el jefe de la fracción o Director del Ejercicio.

3.016. Seguridad en los escalamientos.

1) Se dispondrá un instructor o subinstructor en cada cuerda, él deberá velar por la seguridad del personal que realiza el ejercicio.

2) Escalará un hombre por vez.

3) El cuidado y principalmente control del estado del material antes de iniciar el trabajo, constituirá una obligación inexcusable para el instructor. Se verificará el estado de la cuerdas, poleas, clavos, ganchos, etc.

4) Para el cuidado de las cuerdas, se tendrá en cuenta:

   a) Las cuerdas no serán pisadas o enterradas.

   b) Se evitará su contacto con bordes filosos o agudos durante el uso.

   c) Deberán ser protegidas de la humedad.

   d) Una cuerda nunca será empalmada ni anudada con otra. Los nudos debilitan las cuerdas.

   e) Se evitará su contacto con el fuego y con ácidos corrosivos.

3.017. Seguridad en el franqueo de cursos de agua.

El franqueo de cursos de agua de más de 1,50 metros de profundidad por propios medios o mediante el empleo de pequeñas embarcaciones requiere la adopción de medidas de seguridad.

Al respecto, ver Capítulo VI, Medidas de seguridad, del reglamento Material de franqueo de asalto, (RT-31-1).

3.018. Medidas de seguridad en operaciones aerotransportadas y aeromóviles.

1) La máxima autoridad de cada aeronave en materia de seguridad es el comandante de la misma.

2) Antes de iniciar el vuelo, convendrá que el comandante realice una explicación sobre proceder para salir de la aeronave en caso de emergencia o sin ella, apertura de la salida y señales de emergencia y forma de colocarse el paracaídas. (Excepto personal paracaidista).

3) Los cinturones de seguridad serán ajustados para el despegue y aterrizaje o en situaciones de mal tiempo en vuelo. Se aflojarán sólo cuando lo autorice el comandante de la aeronave.

4) Los paracaídas serán transportados en sus respectivos alojamientos. Se verificará que los elementos metálicos del arnés y funda del paracaídas se hallen en perfecto estado de funcionamiento y libres de corrosión.

5) Los paracaídas no se usarán como asiento o almohadón. Deberá evitarse su contacto con terreno húmedo, aceite o grasa.

6) No se podrá fumar a menos de 30 metros de un avión en tierra. En vuelo, habrá que esperar la autorización correspondiente.
7) El personal tratará de no moverse innecesariamente durante el vuelo.
8) Después del aterrizaje, el personal permanecerá sentado hasta que se imparta la orden de descender.
9) En caso de emergencia se procederá:
   a) Alistarse para aterrizaje de emergencia, ajustarse los cinturones.
   b) Después del impacto, abandonar de inmediato la aeronave.

3.019 Otras medidas de seguridad.

1) La granada de mano de ejercicio no será arrojada a menos de 4 metros del personal que se desempeña como "enemigo".
2) Las ametralladoras y fusiles automáticos pesados, no harán fuego con munición de fogueo a menos de 50 metros.
3) Los fusiles no serán disparados en forma directa con munición de fogueo, a menos de 25 metros.
4) "Propias tropas" y "enemigo", no deberán empeñarse en combate cuerpo a cuerpo con armas de dotación o elementos que pueden herir al circunstancial adversario.
5) Prevenir y evitar el incendio de campos y bosques.

3.020. Calificaciones.

El jefe de la(s) fracción(es) establecerá un sistema sencillo que permita calificar al personal en las distintas actividades que comprenden la instrucción de tropas comandos.

Las calificaciones tendrán por objeto evaluar la marcha de la instrucción, su aprovechamiento por parte de los participantes, como asimismo obtener elementos de juicio que permitan subsanar deficiencias o corregir errores cometidos en el planeamiento inicial o en el desarrollo de la instrucción. En lo relativo al personal en sí, poner en evidencia a los que no reunieron condiciones como tropas comandos, por lo que deberían ser separados de la(s) fracción(es).

3.021. Aptitudes.

Entre las aptitudes que debe reunir un individuo para adquirir la especialidad, se considera principalmente:

1) Espíritu militar.
2) Condiciones de mando.
3) Conocimientos tácticos.
4) Capacidad física, principalmente para soportar esfuerzos y privaciones.
5) Conocimientos técnicos.
6) Disciplina.
7) Confianza en sí mismo, arrojo y agresividad.

En general, el sistema de calificación que se adopte, deberá permitir calificar al personal en todas las materias, a las que se asignará coeficiente según su **importancia.**

Como una guía con respecto al sistema a emplear, se sugiere lo que establece sobre el particular el Capítulo XIV, Sección IV, Calificaciones, del reglamento Educación e Instrucción Militar del Ejército (RV-150-1) - Ed 1961.

SECCION VI

LA INSTRUCCION EN EL PERIODO APLICATIVO

3.022. Conceptos generales.

La instrucción de tropas comandos en el período aplicativo, se desarrollará principalmente sobre la base de una serie de ejercicios en los que se practicarán las técnicas y procedimientos de combate de estas tropas.

Esta sección constituye una orientación para los jefes de fracción(es) de tropas comandos y Directores de ejercicio.

3.023. Dispositivo e instalaciones en el terreno seleccionado.

Una vez seleccionado el lugar de trabajo, y bosquejado el desarrollo del ejercicio deberá estudiarse la distribución en detalle de los distintos elementos que conformarán el encuadramiento y apoyo para desarrollar los ejercicios, aspectos que se tratan a continuación:

1) **Propias tropas.**

El dispositivo e instalaciones de propias tropas deberán ajustarse a la doctrina táctica vigente y al realismo que debe caracterizar la situación.

Dicho dispositivo e instalaciones, podrán comprender todos o algunos de los siguientes elementos:

a) **Posición a ocupar por la(s) compañía(s) de primera línea.**

Se ejecutará una organización elemental del terreno sobre la base de posiciones para las armas pesadas y obstáculos a confeccionar con alambradas o elementos de circunstancia. No será necesario ocupar íntegramente la posición.

Además, se adelantarán elementos de seguridad local.

b) **Puesto de comando de los jefe(s) de compañía.**

Su ubicación será tácticamente correcta y se organizará en forma de abrigo o pozo de zorro. Deberá disponerse en sus inmediaciones personal del grupo comando y equipos de comunicaciones a fin de proporcionar al ambiente la mayor realidad.

c) **Avanzadas de combate.**

Se organizarán sobre la base de elementos indispensables como para materializar su presencia y efectos sobre el personal que trabaja.

d) **Zona de reserva.**

Según la situación podrá ser necesario una zona de reserva de batallón simulada, próxima a alguna red de caminos, en la que podrán ejecutarse algunas obras.

2) **Enemigo.**

La posición del enemigo se organizará en forma similar a la de propias tropas, incluyendo además los objetivos que serán motivo del trabajo de las patrullas.

3) **Terreno intermedio.**

Es el terreno comprendido entre las zonas ocupadas por la propia tropa y por el enemigo. Constituye "la tierra de nadie". Deberá mantenerse en su estado natural con sus obstáculos para las patrullas, y despejado de elementos e instalaciones que restan realismo a la instrucción.

En esta zona no habrá otra actividad que la establecida expresamente para el ejercicio.

3.024. Distribución del personal y tareas a ejecutar.

1) **Director del ejercicio.**

Se desempeñará en tal carácter el jefe de la fracción, jefe reemplazante o los oficiales instructores, según la magnitud de la o las patrullas, y clase del ejercicio a desarrollar.

Deberá cumplir las siguientes actividades:

a) Tendrá la responsabilidad de preparar el ejercicio y el terreno donde aquél se desarrollará.

b) Instruirá y orientará a los oficiales instructores, árbitros, efectivos que trabajan como propias tropas y enemigo, como también al personal auxiliar y de apoyo.

c) Efectuará los requerimientos de personal, medios de comunicaciones, munición, racionamiento, transportes y de todo otro elemento necesario para el ejercicio.

d) Será responsable de la custodia y conservación del material que recibiere, como también de su devolución una vez finalizado el ejercicio.

e) Organizará un servicio de evacuaciones de emergencia y se asegurará que todo el personal conozca su ubicación y funcionamiento.

f) Adoptará las medidas de seguridad necesarias e instruirá al personal sobre las mismas.

g) Finalmente, formulará la crítica a los participantes.

2) **Auxiliar(es).**

Según la magnitud del trabajo a realizar, el Director del ejercicio podrá contar con personal auxiliar para el cumplimiento de sus funciones.

3) **Servicio de árbitros.**

a) **Arbitros para las patrullas.**

Por lo menos un árbitro acompañará a cada patrulla durante el desarrollo del ejercicio.

Se constituirá en un integrante más de la patrulla y tomará nota de su desempeño para la crítica que luego formulará el Director del ejercicio.

Durante el trabajo de la patrulla se abstendrá de intervenir en críticas parciales o en las resoluciones que adopte el jefe de la patrulla, salvo casos de emergencia, como ser posibilidad de un accidente grave o prevenir daños contra propiedades civiles o del Estado.

Según las previsiones adoptadas para el ejercicio o las instrucciones que haya impartido el Director del mismo, el árbitro podrá poner fuera de combate al jefe y/o integrantes de la patrulla y efectuar las rotaciones necesarias para cubrir los puestos de responsabilidad.

Este procedimiento, además de sancionar fallas cometidas, permitirá comprobar el desempeño de otros participantes en funciones de responsabilidad.

Una vez efectuada la rotación y adoptadas las medidas que los nuevos jefes estimen convenientes, el personal puesto fuera de combate se reintegrará a la patrulla para la prosecución del ejercicio.

b) **Arbitro del enemigo.**

Se designará un oficial o suboficial superior como árbitro del enemigo.

En tal carácter, será responsable de que el enemigo se desempeñe conforme a las previsiones e instrucciones impartidas por el Director del ejercicio

4) **Propias tropas.**

Los efectivos a destinar, guardarán relación con el objeto del ejercicio.

Además del personal que desempeñará un puesto determinado en el ejercicio, normalmente se designará:

a) **Un guía**

Conducirá a la patrulla desde el lugar de desembarque hasta el Puesto de Comando del jefe de compañía y posteriormente hasta el puesto de observación.

b) **Un jefe de avanzadas de combate, de puesto de observación u observador.**

Deberá dominar la situación en su sector. Coordinará con el jefe de la patrulla el momento, itinerario y forma de regreso de la patrulla, como así la señal de reconocimiento.

c) **Un jefe de compañía.**

Pondrá en situación al jefe de la patrulla y le aclarará cualquier pregunta que éste le formule como también le proporcionará apoyo, dentro de sus posibilidades.

Su actividad se ajustará a las instrucciones que en tal sentido le haya impartido el Director del ejercicio.

5) **Enemigo.**

La presencia del "enemigo", contribuirá a proporcionar el ambiente de realidad que en forma permanente debe ser logrado en todos los trabajos de instrucción de tropas comandos.

En tal sentido, los efectivos del enemigo deberán responder al objeto que se persigue con el ejercicio a desarrollar. No puede representarse una subunidad con un grupo, ni un grupo con un individuo. En circunstancias excepcionales, cuando los efectivos que se desempeñarán como "enemigo" son reducidos, se los podrá dispersar en amplio frente, encomendándoles el cumplimiento de distintas misiones en cada momento del ejercicio.

Su actividad, se ajustará al desarrollo previsto, bajo la fiscalización del árbitro correspondiente. Incluirá la actividad en la posición, en la zona de retaguardia, en los objetivos de las patrullas, delante de la posición y en cualquier otro lugar donde debe ser empleado.

Deberá ejecutar procedimientos propios del "enemigo" dentro de lo que doctrinariamente se considere correcto.

El jefe de los efectivos que se desempeñarán como enemigo, tendrá a su cargo la organización y preparación de la posición, el mantenimiento del equipo, cumplimiento de las medidas de seguridad y si fuere necesario, ejecución de las evacuaciones.

6) **Personal para apoyo logístico.**

a) El Director del ejercicio designará a un oficial o suboficial superior como auxiliar en materia de apoyo logístico, el que podrá ser asistido en sus funciones por suboficiales y soldados.

Este personal dependerá del Director del ejercicio, con el que colaborará en la preparación de los pedidos, obtención y distribución de los efectos necesarios para la realización del ejercicio.

b) Controlará que el equipo y material que recibe se encuentre en impecables condiciones y que el mismo sea devuelto en forma similar. Informará cualquier novedad en tal sentido al Director del ejercicio.

c) Fiscalizará la adopción de las medidas de seguridad correspondientes, en lo referente a distribución, recepción y depósito de municiones y explosivos.

d) Tendrá a su cargo la disposición y conducción de los vehículos asignados para el ejercicio. En la zona del enemigo, se colocará a su vehículo el distintivo correspondiente.

e) Instalará equipos de evacuación conforme a las órdenes que reciba del Director del ejercicio.

3.025. Instrucciones y recomendaciones especiales.

1) **Para las patrullas.**

Son efectuadas por el Director del ejercicio, el que podrá ser auxiliado por el o los árbitros de las patrullas.

Dicha actividad tiene por objeto hacer conocer la situación bajo la que se desarrollará el ejercicio, como así también otros aspectos de carácter administrativo y de seguridad.

Se podrá recurrir al empleo de ayudas visuales que representen aproximadamente las características de la zona de trabajo.

Dado que toda actividad de patrullas es precedida por una orden, podrá aprovecharse dicha circunstancia para hacer trabajar a los jefes de patrulla en la impartición de la orden para su patrulla, sobre la base de la que han recibido por situación.

2) **Para los árbitros, propias tropas, enemigo, personal auxiliar de apoyo logístico y de comunicaciones.**

Comprenderá la situación de trabajo, desarrollo del ejercicio y recomendaciones particulares que sea necesario efectuar para coordinar y dar vida al ejercicio. Las instrucciones que se impartan serán tan detalladas como sea posible, de manera que cada uno domine el puesto que le tocará desempeñar.

En tal forma se asegurará un desarrollo del ejercicio conforme a los objetivos que se haya propuesto lograr el Director del mismo, en un ambiente lo más aproximado a la realidad.

3.026. Comunicaciones.

Siempre que sea posible se organizará y operarán tres redes de comunicaciones radioeléctricas. Una para propia tropa, (puede ser simulada), otra para el enemigo y otra para la Dirección del ejercicio, servicio de árbitros y personal auxiliar. Podrá organizarse de acuerdo con las necesidades del desarrollo probable, una red para las patrullas. El Director del ejercicio integrará dicha red como comando inmediato superior de las patrullas.

3.027. Vestuario y equipo.

1) **Propias tropas.**

Se equiparán con uniforme y elementos que corresponden a la situación bajo la cual se desarrollará el ejercicio.

2) **Enemigo.**

El enemigo vestirá un uniforme distinto al de propias tropas. En caso de que ello no fuera posible, usará un distintivo que lo individualice como tal, bien a la vista.

De igual manera, los vehículos y otros elementos que utilice el enemigo, deberán llevar las marcas y/o señales características de éste.

3) **Personal de la Dirección del Ejercicio, árbitros, personal para apoyo logístico y personal auxiliar.**

Se equipará con el uniforme que corresponda a la tropa que mantiene el control sobre la zona en la que este personal se desempeñe; por ejemplo: el árbitro del enemigo, se equipará como enemigo, elementos de seguridad que se hallen en la zona de propias tropas, como propias tropas.

Los elementos que operan en el terreno intermedio, se equiparán como enemigo.

3.028. Crítica.

Ver RV-150-1, Cap XI, Sec IV.

CAPITULO IV

TEMAS DE INSTRUCCION

SECCION I

TECNICAS DE COMBATE INDIVIDUAL Y EN EQUIPO

4.001. Generalidades.

Las características especiales que impone el tipo de operaciones a realizar, determinan el empleo de técnicas apropiadas. En efecto, el combate de los comandos se caracteriza por:

1) Acciones rápidas y sorpresivas.
2) Distancias cortas, blancos fugaces, alta probabilidad de llegar al combate cuerpo a cuerpo.
3) Empleo de armas de elevada potencia de fuego, el arma blanca y todo tipo de explosivos.
4) Necesidad de extremar las medidas de seguridad como condición indispensable para obtener la sorpresa.
5) Dificultad en los desplazamientos, ya que normalmente el camino más difícil suele ser el más seguro.
6) Necesidad de moverse generalmente durante la noche o aprovechando períodos de escasa visibilidad.
7) Efecto negativo que ejerce sobre la mente del combatiente el hecho de saber que se encuentra librado a sus propios medios y en escasa medida al apoyo que puede esperar de sus camaradas, si se ve impedido físicamente.
8) Incidencia sobre la moral del combatiente en caso de saberse aislado y dentro del dispositivo enemigo, en cuya retaguardia normalmente operan las tropas comandos.

4.002. Normas básicas a tener en cuenta.

1) Cubiertas.

Los distintos tipos de terreno ofrecen una cantidad variada de cubiertas. En general siempre será factible encontrar las cubiertas naturales siguientes:

a) **Contra el fuego.**

Barrancos, depresiones, contrapendientes, troncos de árboles.

b) **Contra las vistas.**

Matorrales, hierbas, sombras, árboles.

2) **Posiciones de tiro.**

Deben reunir las siguientes condiciones:

a) Permitir el empleo del arma con eficacia.

b) Proporcionar cubiertas.

c) Facilitar la observación.

3) **Observación.**

Debe ser una actividad permanente. En toda actividad se tratará de mantener la observación a las mayores distancias posibles.

4) **Desplazamientos.** (Ver Art 4.018)

a) **Equipo y vestuario.**

a. No llevar equipo innecesario.

b. Rellenar las partes metálicas y atarlas para evitar ruidos.

c. Usar vestuario suave y ajustado. Efectuar ataduras en los muslos y tobillos, pero no tan ajustadas que puedan impedir la circulación de la sangre.

b) **Apresto de las armas.**

Las armas serán llevadas en forma de permitir la inmediata apertura del fuego. En cambio el seguro estará colocado hasta último momento para impedir accidentes o alertas prematuras del enemigo.

c) **Distancias e intervalos.**

Las formaciones a emplear deben tratar de conservar en las distancias e intervalos, el máximo que permite el control por parte del jefe y el contacto visual entre los hombres.

En terrenos muy cubiertos, es aconsejable la formación de columnas con las distancias reducidas.

d) **Seguridad.**

(Ver Art 4.010, 4.018 y 4.019).

a. El primer hombre adelantado, puede ser empleado como elemento de seguridad.

b. Cruzar rápidamente las zonas descubiertas.

c. Permanecer quietos para ver si se alarman los pájaros y animales, los que atraerán la atención del enemigo.

d. Modo de caminar. (Ver RC-25-15, Art 2.047).

5) Seguridad en los altos y descansos.

a) Se establece en los 360°.

b) Todo el personal estará alerta y con las armas listas y en la mano.

c) Al hacerse alto los hombres abandonan el camino cubierto o la picada y penetran un poco hacia los lados, dando frente hacia las zonas laterales.

6) Seguridad para cruzar un obstáculo o zonas peligrosas.

a) **Cursos de agua.**

Para obtener un máximo de seguridad, pueden emplearse el siguiente procedimiento:

a. Reconocer e instalar una seguridad en primera orilla.

b. Enviar una fracción a reconocer y asegurar la segunda orilla.

c. Franquear el grueso de la patrulla por hombres o por equipos.

d. Franquear el equipo de seguridad que quedó en primera orilla.

e. Reagrupamiento, control y continuación del desplazamiento.

b) **Caminos.**

Aplicando los principios básicos de reconocimiento y seguridad, algunas formas pueden ser:

a. La patrulla en cadena de tiradores.

b. En columna, siguiendo las huellas del hombre de adelante para reducir al máximo las huellas.

c. Por equipos, que cruzan a la vez uno tras otro.

c) Otros obstáculos y zonas peligrosas, en forma similar a a).

7) **Cuidado del arma.**

Ver RC-25-15, Art 2.035.

8) **Uso del arma.**

a) En general no se podrá hacer empleo de los elementos de puntería y por ello se deberá adquirir un entrenamiento adecuado en el tiro rápido y sorpresivo al bulto.

b) Cuando se abra el fuego, el mismo debe ser nutrido y exacto.

c) El cargador debe estar siempre lleno.

9) **Sonidos, olores y tacto.**

a) **Los sonidos.**

a. Sirven de información. De ahí la importancia de conocer los ruidos y sonidos naturales del lugar para diferenciarlos de las imitaciones y de los ruidos extraños.

b. Ver RC-25-15, Art 2.041. inc 1) a 5).

b) **Los olores.**

Sirven para la detección hasta cierta distancia. El olor de nafta, gas-oil a alimentos que se están cocinando, tabaco quemado, etc, pueden advertir la presencia del enemigo o a la inversa.

c) **El tacto.**

Ver RC-25-15, Art 2.041. 7).

10) **Técnicas de señales.**

a) **Señales de reconocimiento.**

Se pueden usar palabras dentro del santo y seña o números.

Ejemplo: El santo es un número; la seña es otro número que sumado al del santo da en total una cifra impar acordada de antemano.

b) **Señales convenidas.**

Son necesarias para evitar hablar y se utilizan para impartir órdenes, reunirse, reconocerse, etc.

a. **Señales acústicas.**

Ver Art 4.016. 1) y 4.019. 8).

b. **Señales visuales.**

Pirotécnicas, con linternas, con la brújula en distancias cortas, con un trozo de cinta luminosa, de día con los brazos, etc. (Ver Art 4.016. 2).

4.003. Combate nocturno.

1) **Seguridad.**

a) Durante la noche los movimientos serán más silenciosos que durante el día.

b) La seguridad la dan la observación, el reconocimiento y la aplicación de las técnicas individuales. Ver además RC-25-15, Art 2.057.

2) **Iluminación del campo de combate.**

a) Si se escucha el disparo de un cartucho de iluminación, el comando debe arrojarse al suelo antes que estalle.

b) Si se es sorprendido, salir del área iluminada.

c) Si se es sorprendido al cruzar un obstáculo, agacharse y permanecer inmóvil.

Ver además RC-25-15, Art 2.041.

3) **Ejecución del fuego.**

a) Abrir el fuego cuando se descubre un blanco. No se debe guiar por el ruido porque el tiro va a ser inexacto, aunque en algunos casos puede suplirse con gran volumen de fuego.

b) Mantener ambos ojos abiertos mientras se localiza, apunta y dispara el arma, para obtener el máximo de visión y precisión.

c) Al disparar, proteger los ojos del fogonazo que produce el arma. Ver además RC-25-15, Art 2.054.

4.004. Visión nocturna.

1) **Generalidades**

El ojo humano posee dos clases de células: los conos y los bastones. Los bastones son los que trabajan durante los períodos de oscuridad y gracias a éstos, el proceso de la visión es factible durante la noche.

Los principios de la visión nocturna son:

a) Adaptación a la oscuridad.

b) Visión desenfocada o fuera de centro.

c) Escudriñamiento.

2) Adaptación a la oscuridad.

El proceso de la adaptación de la vista a la oscuridad no es instantáneo. Las células bastones tienen que adaptarse al tipo de oscuridad mediante un proceso que dure aproximadamente 30 m, siempre y cuando el individuo que está efectuando dicho proceso permanezca en la oscuridad, pues si los ojos llegan a ver una luz cualquiera, inmediatamente se desadapta y se tendrá que iniciar nuevamente el proceso.

Se acelera el proceso usando anteojos oscuros durante el día o trabajando con luz roja durante 20 min. y completando este tiempo con 10 min. de completa oscuridad.

3) Visión desenfocada o fuera de centro.

Los objetos se pueden ver mejor si no se miran directamente. Se debe fijar la vista ligeramente hacia la izquierda, la derecha, arriba o abajo del objeto que se quiere mirar.

Así se hace trabajar a la células bastones.

4) Escudriñamiento.

Consiste en observar alrededor del objeto recorriendo su periferia en forma lenta y evitando volver la vista rápidamente como se hace durante el día.

Dicho de otro modo, es el uso de la visión fuera de centro para observar un área o un objeto.

5) Factores que afectan la visión nocturna.

Ver RC-25-15, Art 2.042.

6) Preservación de la visión nocturna.

Ver RC-25-15, Art 2.043.

7) Confianza en sí mismo.

Es necesario acostumbrarse a la oscuridad para poder desempeñarse en ella eficientemente. Con un entrenamiento adecuado los ojos se acostumbran a ver en la oscuridad y el combatiente adquiere entonces confianza para comportarse en esas condiciones.

SECCION II

TECNICAS A EMPLEAR POR LAS PATRULLAS DE COMANDOS

4.005. Cruce de las propias líneas de ida y regreso.

El cruce de las propias líneas, requerirá normalmente coordinación con las unidades de las fuerzas amigas por donde cruzarán las patrullas. Este acuerdo es a nivel superior. Tal coordinación no debe resultar suficiente para el jefe de patrulla, el que por sí mismo deberá a su vez coordinar con el jefe de la fracción a sobrepasar, determinando con exactitud el lugar, tanto de ida como de regreso. Momento oportuno para un primer contacto resulta el reconocimiento. En algunos casos el Jefe de patrulla, deberá realizar la coordinación que normalmente ejecuta el comando superior.

La coordinación de detalle del Jefe de patrulla puede realizar en:

1) El puesto de comando y el puesto de observación del Jefe de la Compañía.
2) El puesto de comando y el puesto de observación de la sección.
3) La última posición a través o cerca de la cual la patrulla atraviesa la línea propias más adelantadas.

4.006. Actitud a seguir en el momento del cruce.

1) Moverse con cautela (hasta que no estén seguros de su identificación, la patrulla será un enemigo potencial para las fuerzas amigas).
2) Detener la patrulla cerca de la posición, adelantarse el jefe de patrulla y tomar contacto si es posible con el jefe de aquella. Al respecto el jefe de patrulla debe llevar un hombre consigo, teniendo en cuenta que toda actitud extraordinaria que se realice en primera línea puede atraer la atención del enemigo y poner en peligro la posición y la propia patrulla.
3) Solicitar al personal de la posición toda la información necesaria para el cumplimiento de su misión que el jefe de patrulla aprecie puede ser proporcionada y señalar claramente la ruta general y probable hora de regreso, por ejemplo:
   a) Información más reciente reunida acerca del enemigo, terreno, condiciones de visibilidad (niebla, bruma, etc.) y obstáculos conocidos.

b) Facilidades de comunicaciones, apoyo de fuego y de otro tipo que pueden brindar.

c) Verificar si conocen la señal de reconocimiento.

d) Informarse si estará el mismo personal en la posición al producirse la reinfiltración. En caso de que sean relevados, indicarle qué informe de la actividad de la patrulla a la unidad entrante; debe tenerse en cuenta que la patrulla podrá pasar a través de la posición o por su flanco, lo que dependerá principalmente de la presencia o falta de obstáculos, de otras tropas y en síntesis, de la resolución del jefe de patrulla.

e) Solicitar un guía para que lleve la patrulla hasta la próxima posición o para atravesar campos minados, alambradas, etc.

f) Solicitar se informe a la siguiente posición que la patrulla se aproximará hacia ella.

4) Seguir el mismo procedimiento general para la reinfiltración.

5) Al regreso debe darse aquella información que puede ser útil a cada posición.

6) Si ha quedado rezagado alguno de los miembros de la patrulla debe avisarse a cada posición.

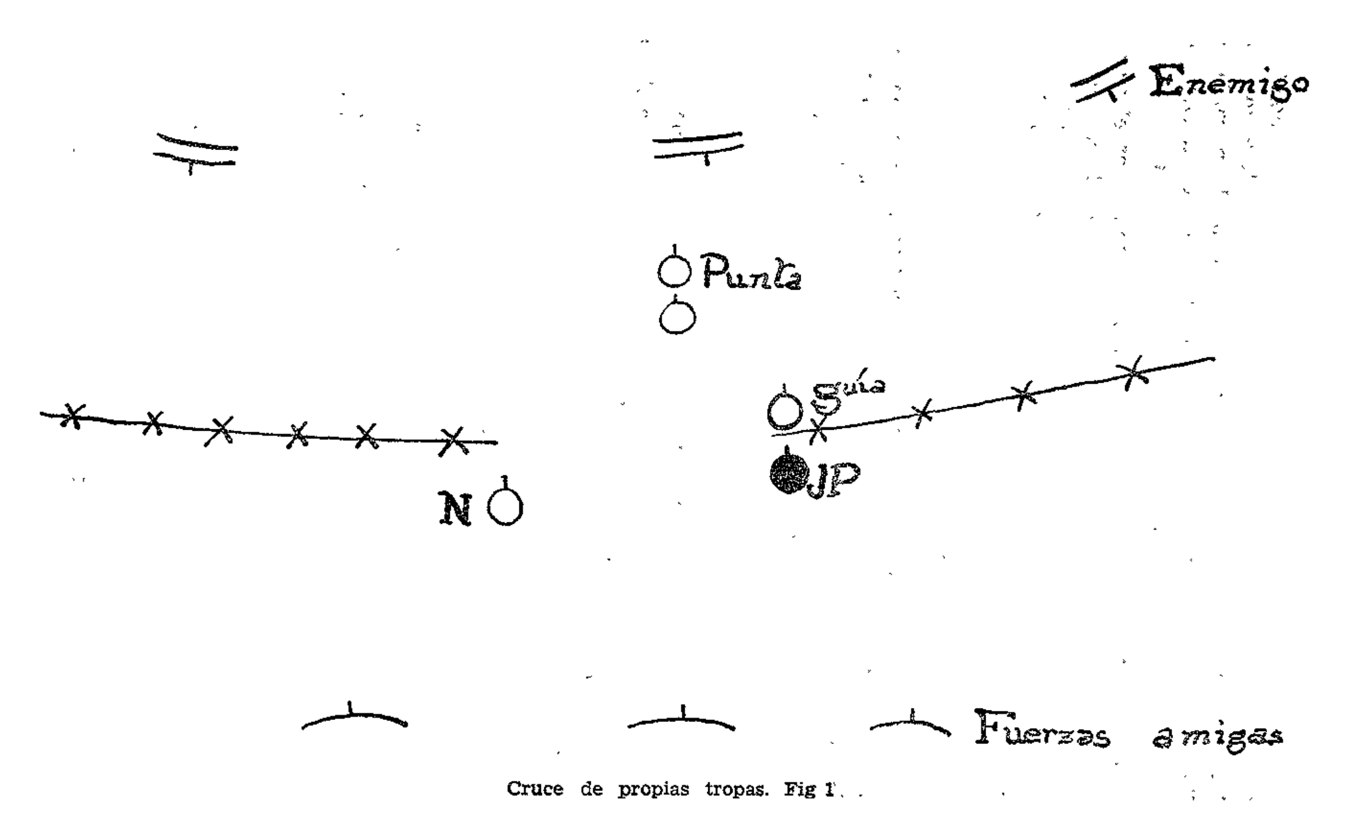
7) El personal de la patrulla no informará a las tropas de primera línea lo siguiente:

a. La misión específica a cumplir.

b. El camino a seguir.

4.007. Ejecución.

Cuando la patrulla se encuentra en proximidades del Puesto de Comando (o lugar convenido), del jefe de fracción propia más adelantado, el Jefe de Patrulla manda hacer alto y la Patrulla adopta el dispositivo de seguridad. Luego se adelanta con el navegante a tomar contacto; realizadas las últimas coordinaciones el Jefe de Patrulla regresa con el guía y la patrulla continúa la marcha hasta estar en proximidades de los obstáculos propios. La patrulla hace alto en ese lugar, que es el Punto de Reunión Inicial y el Jefe de Patrulla con el Navegante, el guía y la Punta, se adelantan hacia los obstáculos. El guía debe tener seleccionada ya una brecha para cruzar los obstáculos. Alcanzada la brecha el Jefe de Patrulla permanece en el lado amigo con el navegante; el guía cruza y luego la punta para exploración, lo sobrepasa.



Cruce de propias tropas. Fig 1

Una vez que la Punta explotó el sector ordenado, un hombre queda y el otro vuelve a la brecha e informa al Jefe de Patrulla; éste ordena al guía que traiga al resto de la patrulla y una vez reunido el personal en la formación para el movimiento inicia la infiltración.

En este momento el Navegante comienza a mantener el rumbo ordenado y los cuentapasos inician el control de la distancia. Sobrepasa la brecha unos 100 m, la patrulla se detiene, escucha y observa tratando de detectar la presencia de enemigo; luego continúa la marcha.

4.008. Puntos de reunión.

Es un lugar en donde una patrulla puede reunirse y reorganizarse, luego que haya sido dispersada o desorganizada por el enemigo.

1) **Condiciones a reunir.**

Deberá reunir las siguientes condiciones:

a) Proporcionar abrigo y cubierta.

b) Ser defendible por lo menos durante corto tiempo.

c) Ser de fácil localización por parte de todos los miembros de la patrulla.

2) **Tipos.**

Hay tres tipos de puntos de reunión.

a) Punto de reunión inicial.

Es un punto que está dentro de las zonas amigas y en donde la patrulla se puede reorganizar si se ha dispersado antes de haber partido de las zonas amigas o antes de haber llegado el primer punto de reunión en el camino. El punto de reunión inicial debe coordinarse con el jefe de las fuerzas en cuya zona esté situado dicho punto.

b) Punto de reunión en el camino.

c) Punto de reunión cerca del objetivo.

El punto de reunión cerca del objetivo es donde la patrulla se reagrupa después de haber cumplido con la misión. Es también el punto desde el cual el jefe lleva a cabo el reconocimiento final sobre el objetivo y desde donde los miembros se mueven hacia la posición para llevar a cabo la misión.

3) **Selección de los puntos de reunión.**

Para ello deberá tenerse en cuenta:

a) Seleccionar las ubicaciones probables por la carta y luego confirmarlas en el reconocimiento. Se designan como puntos de reunión tentativos en la orden del jefe de patrulla.

b) Siempre se debe seleccionar un punto de reunión inicial tentativamente y un punto tentativo de reunión cerca del objetivo. Si no se encuentran zonas convenientes en el reconocimiento o estudio de la carta, se designarán dichos puntos mediante las coordenadas de cuadrículas o de acuerdo con las características del terreno.

c) Se deben seleccionar puntos de alternativa de reunión en ruta.

d) Cuando se llegue a una zona peligrosa, que no pueda ser evitada, por ejemplo un curso de agua, se debe seleccionar un punto de reunión a ambos lados del mismo. Si no existen lugares adecuados se determinará a 50 m o 100 m de ambas márgenes del curso de agua.

e) Cuando se deba cruzar una zona peligrosa, se reconocerá un punto de reunión más allá de la misma a fin de que si parte de la patrulla debe superarse o es dispersada, luego se reúna en dicho punto.

4) **Durante los altos.**

5) **Empleo de los punios de reunión.**

Para su empleo se tendrá en cuenta lo siguiente:

a) Los puntos de reunión inicial y sobre la ruta son seleccionados para evitar el fracaso de la misión en caso de que la patrulla sea dispersada.

b) El punto de reunión cerca del objetivo, permite:

a. Reunir al personal en caso de dispersión anterior.

b. Realizar las últimas actividades antes de la acción en el objetivo.

c. Tomarlo como punto de partida para iniciar la acción.

d. *Reunión del personal luego de cumplida la misión.*

c) Si la patrulla es dispersada dentro de una zona enemiga, la reunión se hará en el punto de reunión inicial.

d) Si es dispersada entre la inicial y el primero en la ruta, la reunión se hará hacia el inicial o el de ruta, debiendo

determinarse el criterio a seguir en la orden de patrulla, luego de una apreciación de las ventajas o desventajas que uno u otro reporte. Debe tenerse en cuenta:

a. El regreso al punto inicial puede ser muy difícil debido al enemigo, interceptaciones, etc.

b. El movimiento hacia el primer punto de reunión en ruta también puede ser difícil, impracticable o imposible, por estar interceptado y ocupado por el enemigo.

c. Si son dispersados entre puntos de reunión en ruta pueden moverse hacia el punto anterior o el posterior tentativo. El jefe de patrulla debe tomar su decisión antes de dejar cada punto de reunión, siempre resolverá en base a una prolija apreciación.

6) **Actividades en los puntos de reunión.**

Estas actividades deben ser planificadas. No son fruto de la improvisación. Por ejemplo:

a) Si se controlará el personal, material y equipo.

b) Si se deberá esperar a que lleguen todos los miembros de la patrulla, por espacio de cuánto tiempo y luego si se proseguirá la marcha. En caso de ser ésta la resolución, si se dejará un individuo, seña, etc.

c) Si se transmitirá algún mensaje.

d) Quién decidirá la actitud a seguir.

4.009. Zona de reunión.

Es una zona en territorio bajo control del enemigo que será ocupada por una fracción de comandos, con la finalidad de completar los preparativos para la acción en el objetivo, cuando la magnitud de dichos preparativos imponga la realización de actividades por tiempo mayor que las llevadas a cabo en un Punto de Reunión cerca del objetivo.

También podrá ocuparse una zona de reunión con las siguientes finalidades:

1) Detener todo movimiento durante las horas del día con el fin de evitar que la patrulla sea descubierta.

2) Ocultar a la patrulla mientras el Jefe realiza un reconocimiento detallado de la zona objetivo.

3) Descansar y reorganizarse luego de una marcha prolongada.

4) Reorganizar la patrulla, después que ésta se haya infiltrado en pequeños grupos o haya sido dispersada durante la aproximación.

4.010. Medidas de seguridad.

El plan para el establecimiento de una Zona de Reunión debe incluir medidas de seguridad activas y pasivas.

1) **Pasivas.**

a) Evitar zonas urbanizadas.

b) Seleccionar una zona alejada de todo caserío.

c) Evitar las posiciones enemigas conocidas o sospechadas.

d) Seleccionar un terreno que pueda considerarse de poco valor táctico.

e) Seleccionar terreno de difícil acceso aún a pie.

f) Evitar caminos y sendas.

g) Evitar arboledas, valles y espacios poco cubiertos.

h) Seleccionar áreas que ofrezcan vegetación frondosa y preferiblemente matorrales.

2) **Activas.**

a) Establecer una red de puestos avanzados que cubran las probables avenidas de aproximación a la zona.

b) Establecer una red de comunicaciones entre los puestos avanzados y la zona, para dar un alerta temprana.

c) Seleccionar una zona de alternativa por si la primera estuviera ocupada o no fuera desechada.

b) Establecer un plan para el repliegue en caso de ser descubierto.

e) Establecer un plan de alerta con parte del personal que no descanse.

f) Controlar la disciplina de enmascaramiento e iluminación.

g) Organizar los elementos de la patrulla para realizar aquellas tareas destinadas a mantener la aptitud combativa.

4.011. Tamaño de la zona.

Se ve influido por:

1) Las características del terreno.

2) El tamaño de la patrulla.

3) La cantidad de puestos avanzados.

Debe tenerse presente que se ocupará el mínimo terreno necesario para proporcionar máxima cubierta, abrigo y defensa.

4.012. Proceder en los altos.

1) La patrulla se detendrá para observar y escuchar cualquier actividad. Cuando el jefe de patrulla hace la señal, cada miembro se detiene en su lugar, inmóvil y en **silencio absoluto;** mira y escucha. Estos altos de seguridad normalmente se realizan al acercarse a las zonas peligrosas y, periódicamente, durante todo el movimiento. Resulta conveniente ejecutar un alto de seguridad un poco después de cruzar las propias líneas y antes de volver a entrar en las mismas. La detención debe ser breve y si es necesario se tomará la posición rodilla a tierra o cuerpo a tierra.

2) Otros tipos de alto se realizan para descansar, comer, enviar un mensaje, comprobar la dirección de marcha o para esperar. Debe seleccionarse en estos casos una zona que proporcione cubiertas y abrigo y facilite la defensa. Antes o inmediatamente después de detenerse se deberá establecer la seguridad en todas direcciones (Ver Fig 2). Debe controlarse que todo el personal reanude la marcha cuando se ordene. No se debe olvidar dar la señal de prevención y tiempo para que el personal se aliste para reiniciarla. Principalmente durante la noche cada hombre debe ser responsable de pasar la orden al de atrás.

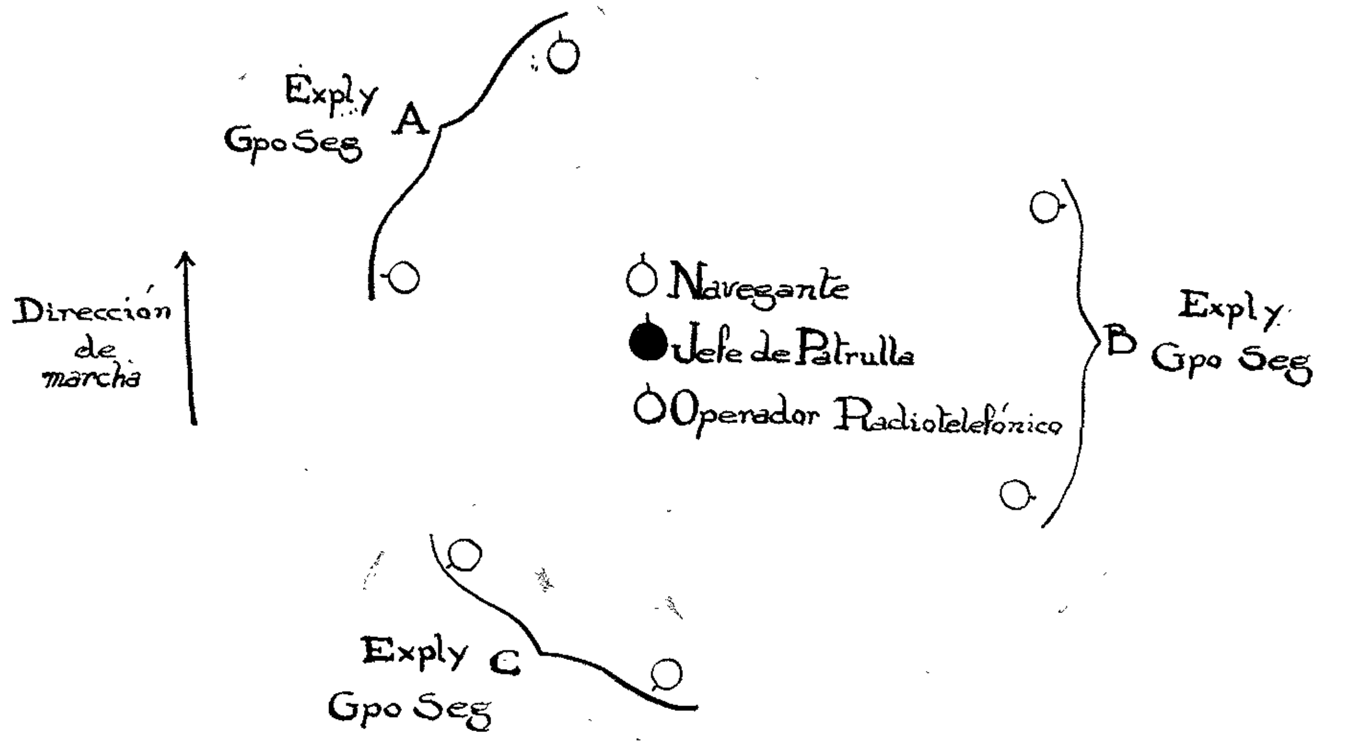
4.013. Seguridad hacia el frente (Punta).

La patrulla de exploración por regla general emplea un hombre y la de combate —normalmente mayor— utiliza dos. Una patrulla del tamaño de una compañía puede utilizar un grupo o más. El proceder de la punta es el siguiente:

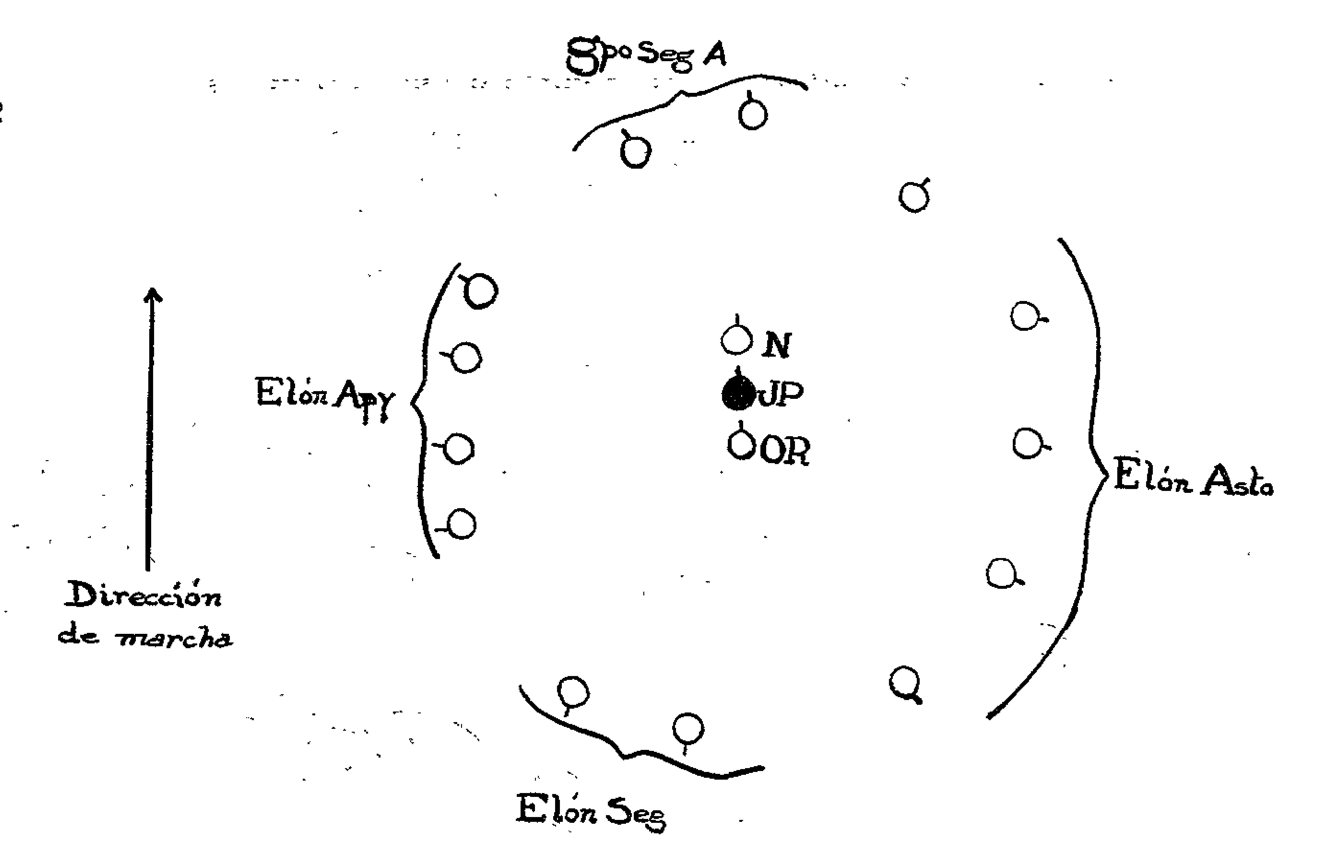
1) La punta debe marchar tan adelante como lo permita el terreno y la visibilidad o terreno descubierto; puede llegar a 100 m o más, su adelantamiento.

2) Para mantener la dirección, el navegante de la punta controla periódicamente la brújula y mantiene contacto visual con el resto de la patrulla.

3) La punta se debe mover adelante de la patrulla, a la derecha e izquierda, reconociendo la zona por donde pasarán los integrantes de la patrulla.



Seguridad durante los altos o puntos de reunión de una patrulla de exploración. Fig 2



Seguridad durante los altos o puntos de reunión de una patrulla de combate. Fig 3

4) Cuando marche muy próxima al resto de la patrulla puede ser guiada por el navegador de ésta.

5) Una técnica que permite el empleo racional del personal es emplear en la punta tres hombres, los que servirán de seguridad y navegador. En movimientos largos debe preverse el relevo del personal.

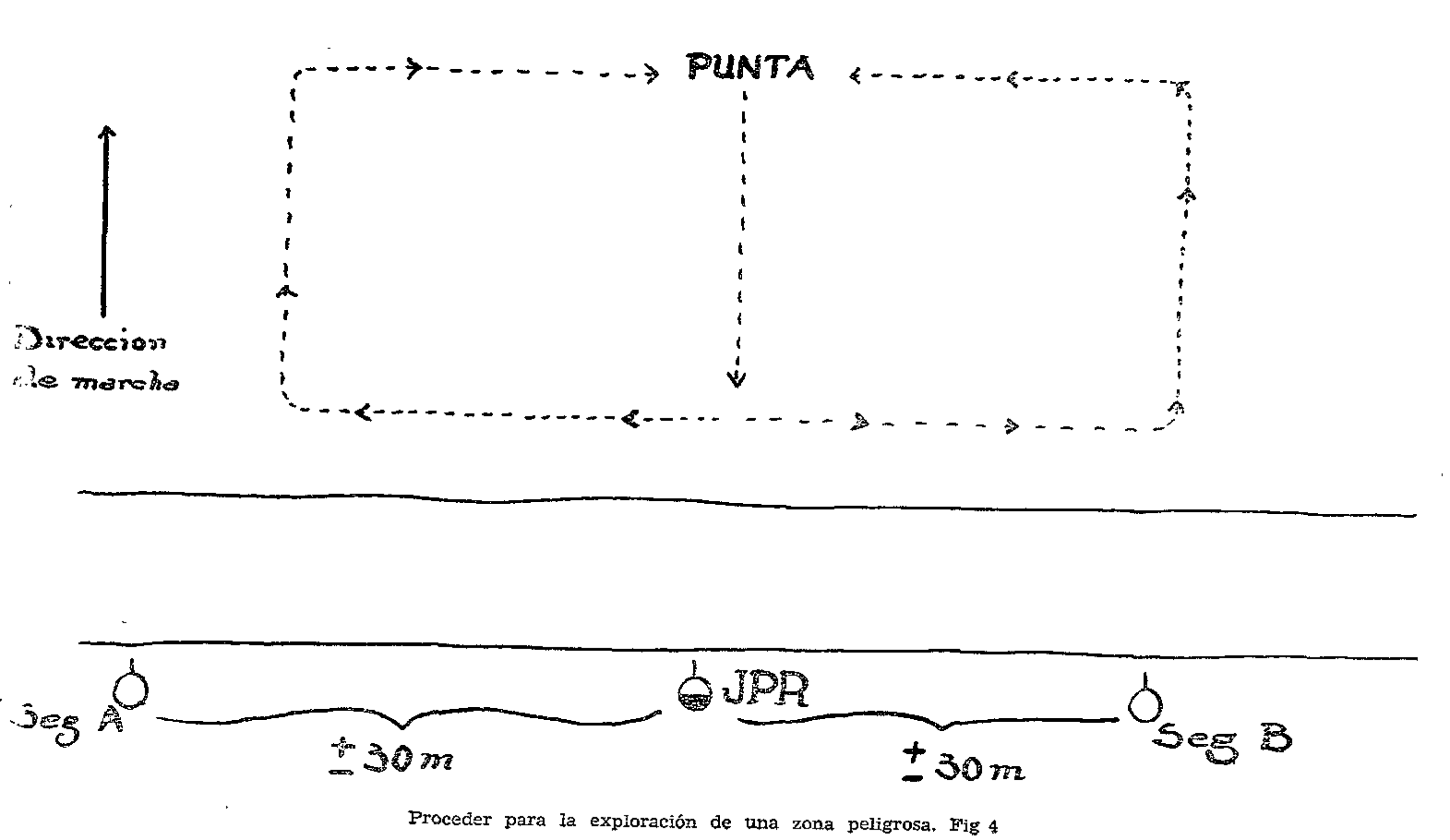
4.014. Actitud en zonas peligrosas.

Una zona peligrosa es aquella en que la patrulla es vulnerable a la observación y al fuego enemigo. Pueden citarse como ejemplos de ellas los caminos, obstáculos artificiales o naturales, etc. Cuando se efectúa el estudio por la carta o durante el reconocimiento, deben identificarse con claridad todas aquellas a cruzar. Luego de ello se planifica la actitud a seguir en cada una de ellas y se da a conocer en la orden de patrulla para que los miembros de la misma sepan con exactitud lo que deberán hacer en cada caso. Al llegar a la misma se procederá de la siguiente forma:

1) Al alcanzar la punta una zona peligrosa —o cualquier accidente del terreno u obstáculo que la punta aprecie es una zona peligrosa— debe detenerse, e informar al Jefe de Patrulla. El Jefe de Patrulla ordena hacer alto a su fracción y se adelanta con el navegante para reconocer y determinar si en realidad es una zona peligrosa. Si lo es vuelve hacia la patrulla con el navegante y ordena al Jefe de Patrulla Reemplazante se adelante con un grupo de seguridad y explore.
   El Jefe de Patrulla Reemplazante se adelanta con un grupo seguridad y establece el dispositivo de seguridad aproximadamente a unos 30 m a la izquierda y derecha del camino a seguir por la patrulla. Una vez realizado esto la punta se adelanta y explora e informa si la zona está libre de enemigos (Ver Fig. 4).

2) El Jefe de Patrulla Reemplazante informa al Jefe de Patrulla que la zona peligrosa está libre de enemigo para que éste se adelante con la patrulla. El Jefe de Patrulla cruza con la mitad de la Patrulla la zona peligrosa y luego lo hace el Jefe de Patrulla Reemplazante con la otra mitad y el grupo que dio la seguridad a izquierda y derecha.

3) Para el cruce de cursos de agua, se procederá de idéntica forma. Siempre deberá reconocerse la orilla opuesta, aún cuando el curso de agua sea tan profundo que no pueda ser cruzado rápidamente. El grupo de seguridad nada o vadea hasta la otra orilla bajo la protección del resto de la patrulla; lue-



Proceder para la exploración de una zona peligrosa. Fig 4

go el resto de la patrulla, nada o vadea con la protección del escalón de seguridad. Deben improvisarse balsas para trasportar las armas y las municiones. Con tiempo frío será conveniente cruzar también el vestuario.

4) Si se emplea un bote de goma, para evitar que el enemigo lo descubra y espere la patrulla, se ordena a uno de sus miembros que lleva el bote nuevamente a primera orilla. Además debe evitarse volver a cruzar el curso de agua por el mismo lugar.

5) El cruce de un camino deberá hacerse especialmente por:

   a) En las curvas o próximo a las mismas.

   b) Por la parte más angosta.

   c) Donde existen mayores cubiertas a uno y a otro lado del mismo.

   El procedimiento es similar al del cruce de un curso de agua en lo referente al escalonamiento a dar a la patrulla.

6) Si es necesario cruzar próximo a una posición enemiga debe:

   a) Aprovecharse los ruidos de combate.

   b) Solicitar apoyo de fuego para atraer la atención en otro punto.

4.015. Ejemplo de técnicas para la exploración que realiza la punta.

1) **"Zig Zag":** Consiste como su nombre lo indica en avanzar los integrantes de la punta juntos en zig zag, en un ancho de 60 m y un largo de 100 m aproximadamente.

   Este método se emplea preferentemente para explorar la zona situada hacia el lado enemigo luego que la patrulla cruza las propias tropas más adelantadas.

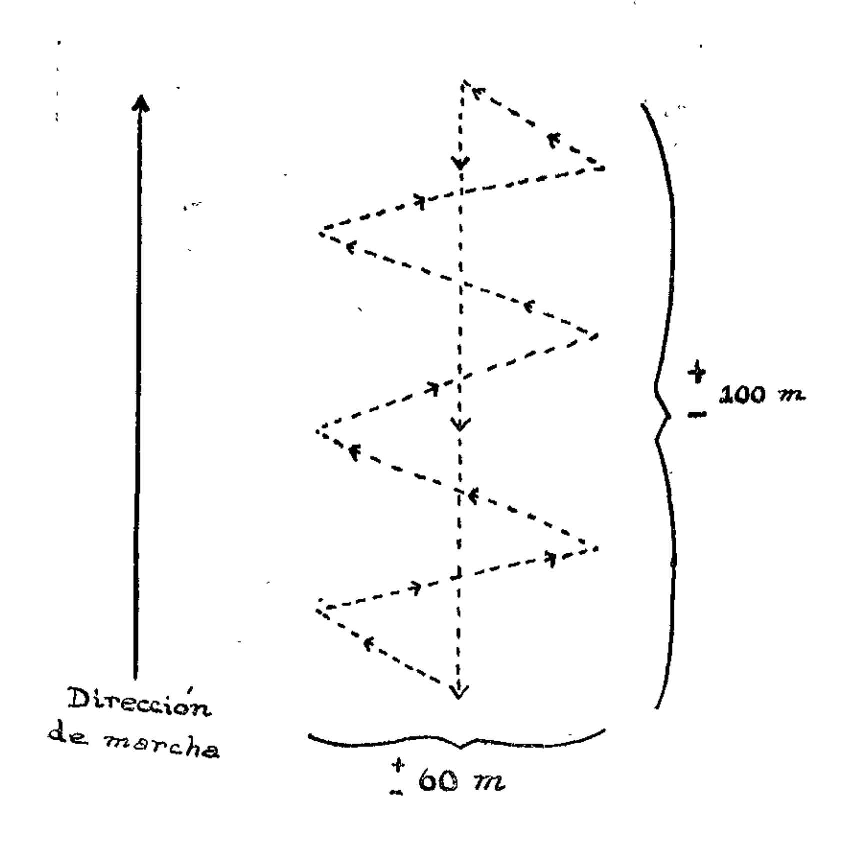
2) **Caja:** Consiste en que los integrantes de la punta se abran y exploren un rectángulo de 60 m de ancho por 100 m de largo aproximadamente (Ver Fig 6).

   Este método se emplea preferentemente para la exploración de una zona peligrosa.

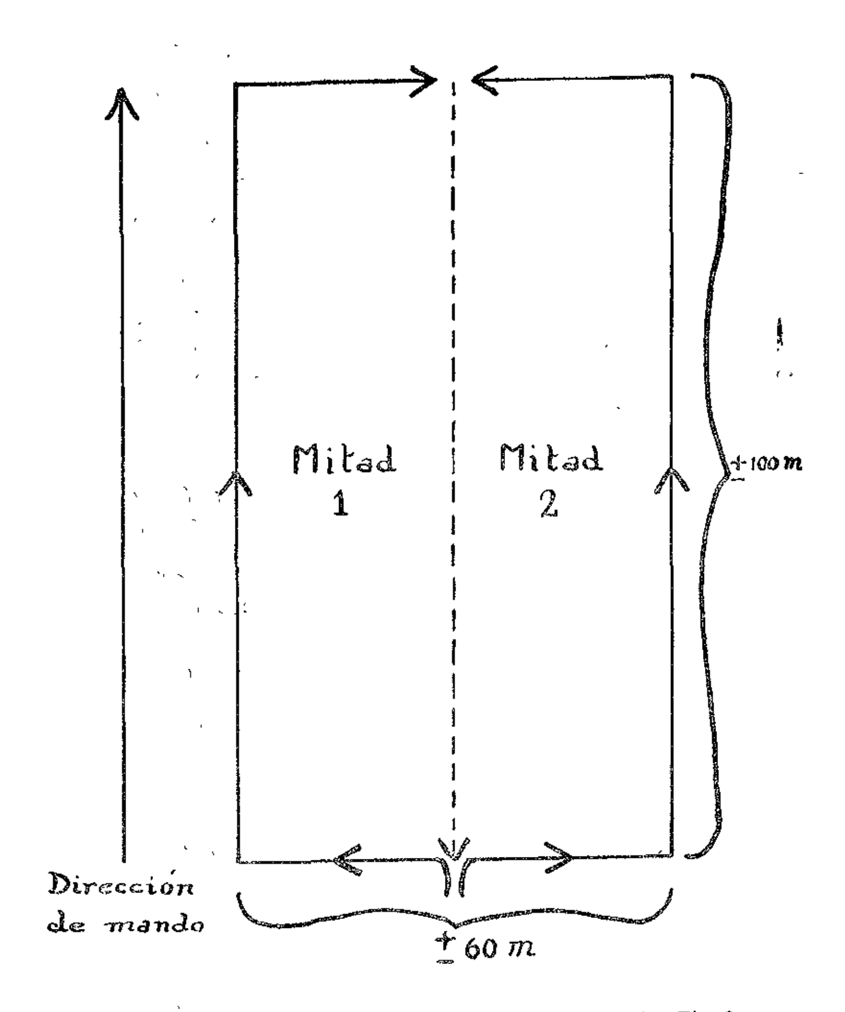
3) En ambos métodos 1 hombre vuelve a informar y el(los) otro(s) permanece(n) escuchando y observando. (Ver Fig 5).

4.016. Control.

Gran parte del éxito de la misión, depende del control que se ejerza durante el movimiento y acción específica en el objetivo. Los medios de control al alcance del jefe de patrulla son:



Método de "Zig y Zag" para la exploración de la punta. Fig 5



Método de "caja" para la exploración de la punta. Fig 6

1) **Control radial y por otros medios acústicos.**

a) La radio es un valioso medio de control, especialmente en una patrulla grande, pues permite flexibilidad en la maniobra.

Debe apreciarse convenientemente el efecto que sobre este medio tendrán el terreno y las condiciones meteorológicas a efectos de posibilitar su empleo o suplir su falta.

b) Las órdenes verbales son un buen medio de control. Este tipo de orden debe ser impartida en voz alta sin gritar. Durante la noche o en proximidades del enemigo, se debe detener la patrulla, hacer adelantar a los jefes subordinados, hablarles en voz muy baja o al oído. Ellos luego transmitirán la información moviéndose hacia cada hombre de sus escalones y transmitiéndoles la orden o información recibida.

c) Pueden utilizarse otras señales acústicas pero todas deben ser planeadas y asegurarse sean conocidas por todos antes de iniciar el movimiento. Los sonidos deben ser naturales y fáciles de comprender. No son exitosas aquellas que imitan pájaros o animales.

2) **Medidas de control de silencio.**

Cuando se está próximo al enemigo, resulta útil emplear brazo y mano. Cada miembro de la patrulla debe primeramente conocerlas y luego al recibirlas deberá pasarlas a los otros integrantes. El jefe de patrulla debe estar alerta para recibir las señales de cualquiera de los miembros de la patrulla.

Las cintas luminosas empleadas en la mano y en el cubrecabeza, son un elemento útil; sin embargo deben ser cubiertas al aproximarse al enemigo. Pueden ser reemplazadas por las marcas luminosas de las brújulas.

3) **Participación del personal en el control.**

a) El jefe reemplazante de la patrulla normalmente se mueve en la retaguardia o próximo a la misma a fin de evitar que los hombres queden rezagados. Una de sus misiones es controlar que el personal que marcha a retaguardia reciba las señales y cumpla con lo ordenado.

b) Los otros jefes subordinados se mueven con escalones y grupos y mantienen el control sobre ellos. Estos jefes deben también estar alertas para recibir las señales y órdenes y se deben asegurar de que sus hombres las reciban y las cumplan.

c) En síntesis todos los miembros de la patrulla deben estar alertas y pasar las señales y las órdenes al resto del personal. Cualquier miembro de la patrulla puede dar la señal de alto, pero únicamente el jefe podrá dar la señal de proseguir la marcha.

d) Control numérico del personal.

Por regla general, se debe hacer un control del personal:

a. Al cruzar zonas peligrosas.

b. Después de un ataque enemigo.

c. Después de los altos.

e) Un procedimiento a seguir es el siguiente:

a. Cuando se mueven en una sola fila, el último hombre comienza a contar tocando el hombro del que está adelante y diciéndole al oído el número, esto continúa hasta llegar al jefe de patrulla.

b. En las patrullas grandes o cuando se mueven en otra formación, los jefes subordinados pueden contar sus hombres e informárselo luego al jefe de patrulla.

c. Debe establecerse ya en el período de instrucción, que los jefes subordinados deben informar o el último hombre comenzar a contar automáticamente después de cruzar áreas peligrosas, toma de contacto con el enemigo, después de los altos, etc.

d. Cada hombre asegurarse de que el hombre que lo precede ha recibido y pasado la cuenta.

4.017. Navegación terresire.

Para asegurarse de que el movimiento se efectuará en forma correcta se procede de la siguiente manera:

1) Designar a uno o varios hombres para que se desempeñe como navegante de la patrulla. Debe controlarse sus mediciones a menudo. Si existen equivocaciones debe ser relevado. Es importante tener siempre en cuenta que el jefe de patrulla es el único responsable.

2) Designar personal para que mida las distancias desde un punto a otro. En lo posible deberán ser dos por lo menos a fin de sacar el promedio de ambos resultados. Estos medidores de pasos deberán estar separados uno del otro para no influirse.

3) La ruta o camino debe ser dividido en tramos. Cada tramo comienza en un punto del terreno que el jefe de patrulla pueda reconocer. Al comienzo de cada tramo se iniciará una nueva cuenta. Esto facilita llevar la cuenta y verificar periódicamente la exactitud de las mediciones.

4) Es conveniente que un medidor marche en proximidades de la cabeza y otro de la cola.

5) Cada vez que el jefe de la patrulla desee verificar la distancia recorrida ordenará le sea enviada tal distancia por ambos medidores. A llegar la distancia en metros, el jefe de patrulla deberá —como ya se expresó— cotejarlas y promediarlas.

4.018. Aspectos a considerar por el Jefe de Patrulla en el planeamiento de toda operación (1).

1) Realizar un estudio detallado sobre la carta; con mayor detalle el de la zona objetivo y reconocerlo hasta donde sea posible.

2) En las patrullas de corto alcance el camino debe memorizarse; para las de largo alcance, en lo posible también las características notables del terreno ya que facilita la orientación.

3) Planificar un cambio de dirección o camino de alternativa. Un cambio de dirección es una desviación magnética hacia la derecha o hacia la izquierda del azimut inicial. Tener en cuenta que cada grado de desvío desplazará la dirección más o menos 17 metros hacia la derecha o hacia la izquierda por cada 1.000 metros de avance.

4) Fijar un puesto de reunión inicial, puntos de reunión en el camino y un punto de reunión cerca del objetivo. En la aproximación al objetivo, se irán fijando menos puntos de reunión en el camino eligiendo lugares característicos.

5) Cuando la patrulla se debe infiltrar en la zona enemiga, debe seleccionarse un punto de reunión de alternativa para ser empleado en caso de que el principal no pueda ocuparse por la acción enemiga.

6) Doblar las cartas antes de salir en forma tal que se vea la zona en la cual operará la patrulla, borre todas las anotaciones, cúbralas con plástico transparente en forma tal que pueda hacer anotaciones con lápiz graso y protegerlas de la humedad.

7) Realice los ajustes necesarios a las brújulas antes de iniciar la operación. En lo posible disponga de más de una brújula para cada medición.

---

(1) Ver RC - 25 - 15, Art 8.009., 8).

8) No marche por caminos, sendas o picadas, pero puede utilizarlos para guiarse en la navegación.
9) Prevea el uso de los morteros y la artillería para ayudarse en la navegación.
10) Deberán designarse dos medidores de pasos y obtener el promedio de las mediciones.
11) Debe tener en cuenta los tipos de granada de mano y fusil, que puedan utilizarse.
12) Las patrullas de exploración deberán llevar por lo menos un arma automática.
13) Evite llevar armas que requieran distintos tipos de munición.
14) Antes de salir, ordene la limpieza del armamento y su comprobación.
15) Haga llevar elementos individuales para la limpieza del armamento.
16) Si hay disponibles debe ser considerado el empleo de perros rastreadores; asegurarse que estén bien adiestrados.
17) Use cinta adhesiva para asegurar la anilla del porta-fusil y todo aquello que pueda hacer ruido o brillar.
18) El enmascaramiento bien empleado, lo hace confundir con el medio que lo rodea. Si se lo utiliza en demasía, lo hace destacar.
19) Haga enmascarar la parte de atrás del cuello, la parte de atrás de las orejas y las manos.
20) Cuando deba desplazarse en vehículos, quite los toldos, deje la puerta trasera abierta, mantega el personal alerta, apuntando hacia los costados frente y retaguardia.
21) No debe emplearse la señal de reconocimiento ordenada más allá de las líneas amigas. Determinar una nueva para ser empleada en la profundidad del dispositivo enemigo.
22) La mejor noche para cumplir cualquier misión, es aquella oscura, lluviosa y con viento.
23) Considere el uso del terreno aparentemente intransitable al planear el camino hacia y desde el objetivo. Es poco probable chocar con el enemigo.
24) Antes de salir a coordinar con las tropas de primera línea, a través de las cuales se planea pasar, debe prepararse una lista de preguntas. No olvide solicitar un guía.
25) Para los reconocimientos el jefe de patrulla deberá llevar a sus jefes subordinados.

26) Si fuera posible, solicite un avión para que reconozca el camino de marcha de la patrulla y mantenga informado al jefe de patrulla principalmente en las zonas peligrosas.

27) Todos los integrantes de una fracción de comando deben llevar su paquete de curaciones individual. La fracción a la que pertenecen debe llevar como mínimo dos equipos de 1ros. auxilios.

28) Tanto de día como de noche use el anteojo de campaña.

29) No salga a cumplir una misión con enfermos dentro de su fracción.

30) Lleve por lo menos dos linternas de bolsillo y dos de cada uno de los artículos críticos tales como anteojos, tijera cortaalambre, etc.

31) Lleve repuestos de pilas para linternas y baterías para radios cuando las patrullas sean prolongadas.

32) Cada hombre llevará su caramañola y su paño de carpa. En las patrullas prolongadas cada hombre deberá llevar dos caramañolas.

33) Llévese un par de medias de repuesto como mínimo.

34) Será útil llevar soga para atar los prisioneros, ascender o descender obstáculos y facilitar el cruce de cursos de aguas.

35) Resulta conveniente llevar guantes para protegerse las manos.

36) Colocar en la parte de atrás del cubrecabeza, una cinta luminosa lo que facilita el control y el movimiento en las noches oscuras.

37) Determine las señales a emplear y practíquelas bien con todos los miembros de la patrulla.

38) Debe determinar tiempo especial para que el personal adapte sus ojos a la oscuridad si debe realizar una patrulla nocturna.

39) Al impartir la orden de patrulla deben utilizarse ayudas visuales que permitan una clara comprensión.

40) No se deberá llevar ni cartas marcadas, ni documentos que de caer en manos del enemigo, le posibiliten reunir información.

41) Debe disponerse de tiempo para ensayar la operación, en un terreno similar a aquél donde se ejecutará. Para una patrulla nocturna los ensayos serán diurnos y nocturnos.

42) Deberá controlarse detalladamente al personal de la patrulla antes de la partida. El control será de equipo, vestuario, material y conocimiento de las tareas a realizar por los mismos.

43) Asigne a cada miembro de la patrulla un área de responsabilidad. No olvide nombrar observadores al frente, a los flancos y a retaguardia.

4.019. Aspectos a considerar por el Jefe de Patrulla en la ejecución de toda operación.

1) En las patrullas pequeñas, el control numérico se transmite automáticamente después de cada alto o del cruce de una zona peligrosa. En las grandes se realiza siguiendo la cadena de comando.
2) La Punta debe usarse como seguridad.
3) Debe controlarse periódicamente la navegación. Unico responsable es el jefe de patrulla.
4) Use las estrellas para ayudarse en la navegación terrestre. Compruebe su ubicación periódicamente, con una brújula y la carta.
5) Para los desplazamientos de día, debe utilizarse la brújula pues ayuda a no equivocar el movimiento, especialmente en terreno muy abierto. La brújula **nunca** se equivoca, confíe en ella.
6) En la patrulla de largo alcance, debe relevarse periódicamente al personal de la punta y los cuentapasos, y las armas y equipos pesados, deben rotar entre todo el personal.
7) En distancias cortas puede utilizarse durante la noche la parte luminosa de la brújula y la cinta luminosa para hacer señales con las manos.
8) Las señales acústicas tales como golpes ligeros en la culata del fusil, son prácticas cuando se las emplea en patrullas pequeñas.
9) Todos los integrantes de una fracción deben estar atentos para recibir órdenes mediante señales. Puede emplearse el siguiente sistema: cinco pasos mirando al sector de responsabilidad y un paso mirando al jefe de patrulla o escalón.
10) En el terreno ondulado deben usarse para el movimiento los lugares altos pero no las crestas evitando cuidadosamente el horizonte.
11) Una pendiente o declive de rocas sueltas, o terreno fangoso, no permite seguir la misma senda. La fracción debe ser dividida en equipos de 2 ó 3 hombres y avanzar paralelamente.
12) No trate de hacer rodeos grandes durante la noche, a menos que el obstáculo sea infranqueable, conserve al azimut que indica la brújula.

13) Las armas, se mantienen siempre consigo en posición de apresto y en seguro, aún en los descansos.

14) Corte las alambradas del enemigo solo cuando sea necesario; primero debe efectuarse un reconocimiento que permita evitarlas.

15) Cuando se marcha de noche deben aprovecharse todos los ruidos para efectuar el propio movimiento.

16) No se debe marchar por caminos o sendas si no es absolutamente necesario.

17) Al cruzar los caminos en terreno enemigo, debe controlarse al personal, establecer seguridad adecuada y moverse silenciosa y rápidamente. Algunos procedimientos a adoptar son:

   a) En formación de cadena moviéndose simultáneamente.
   b) En columna, siguiendo al hombre que está adelante pasando donde él lo hizo, para evitar huellas numerosas.
   c) Cruzar por escalones, grupos, etc.

18) Cuando se cruza un camino, el último hombre debe borrar las huellas.

19) El cruce de cursos de agua es similar al cruce de cualquier zona peligrosa. Realice reconocimiento y coloque seguridad.

20) Cuando sea necesario dejar un herido que luego será recogido, en lo posible se deberá dejar otro hombre. Aquellos que pueda caminar regresarán por sí mismos, aprovechando circunstancias especiales, a las líneas amigas. Cuando se esté cerca del enemigo, antes de proporcionarles los primeros auxilios, deberá tratarse de llevarlos a un lugar seguro.

21) Deben evitarse todos aquellos lugares habitados.

22) La velocidad de una fracción debe disminuirse luego de los obstáculos para que los últimos integrantes no pierdan el contacto.

23) Si se envía a alguien a explorar, deben darse órdenes claras. El que va a explorar, debe conocer un azimut de ida y otro de regreso, de cuánto tiempo dispone y qué debe reconocer.

24) Cuando el Jefe de fracción se retira por cualquier circunstancia, el reemplazante debe saber: tiempo que esperará el regreso del jefe, qué debe hacer durante dicho lapso y qué hará si el jefe no regresa en tiempo.

25) Nunca lleve toda su fracción para hacer contacto con infidentes o colaboradores. El contacto debe hacerlo un hombre, mientras otro (s) da (n) seguridad.

26) Cuando los integrantes de una fracción se encuentren tan cansados que peligre la seguridad durante los altos, reduzca éstos a un mínimo y ordene que adopten la posición de rodilla a tierra.

27) Permanentemente debe conocerse la ubicación de la patrulla (o personal en caso de estar aislado); esto es particularmente importante, cuando se cambia de dirección o se desembarca de un avión, helicóptero o embarcación. Debe recordarse que un pequeño error puede desviarlo del objetivo.

28) Detenga la marcha periódicamente para escuchar.

29) En zonas frías no ponga en peligro la seguridad por cubrir sus orejas con protectores.

30) En proximidades de una posición enemiga, evite movimientos laterales.

31) Los paños de carpa se pueden emplear para hacer camillas, balsas, cubrir luces, y como abrigo.

32) Mantenga muy afilada la pala. Es un arma silenciosa, muy útil, de varios usos. Recuerde que para matar a un centinela o capturar un prisionero también puede utilizarse una cachiporra o garrote. Con esta finalidad puede emplearse el alambre de ahorcamiento.

33) En climas cálidos no use insecticidas en la frente pues la traspiración los llevará a sus ojos

34) Durante la noche nadie debe fumar.

35) No debe tirarse ningún elemento que permita al enemigo detectar la presencia de su fracción. Entiérrelo.

36) El jefe de fracción, durante la acción en el objetivo, debe encontrarse en el lugar decisivo.

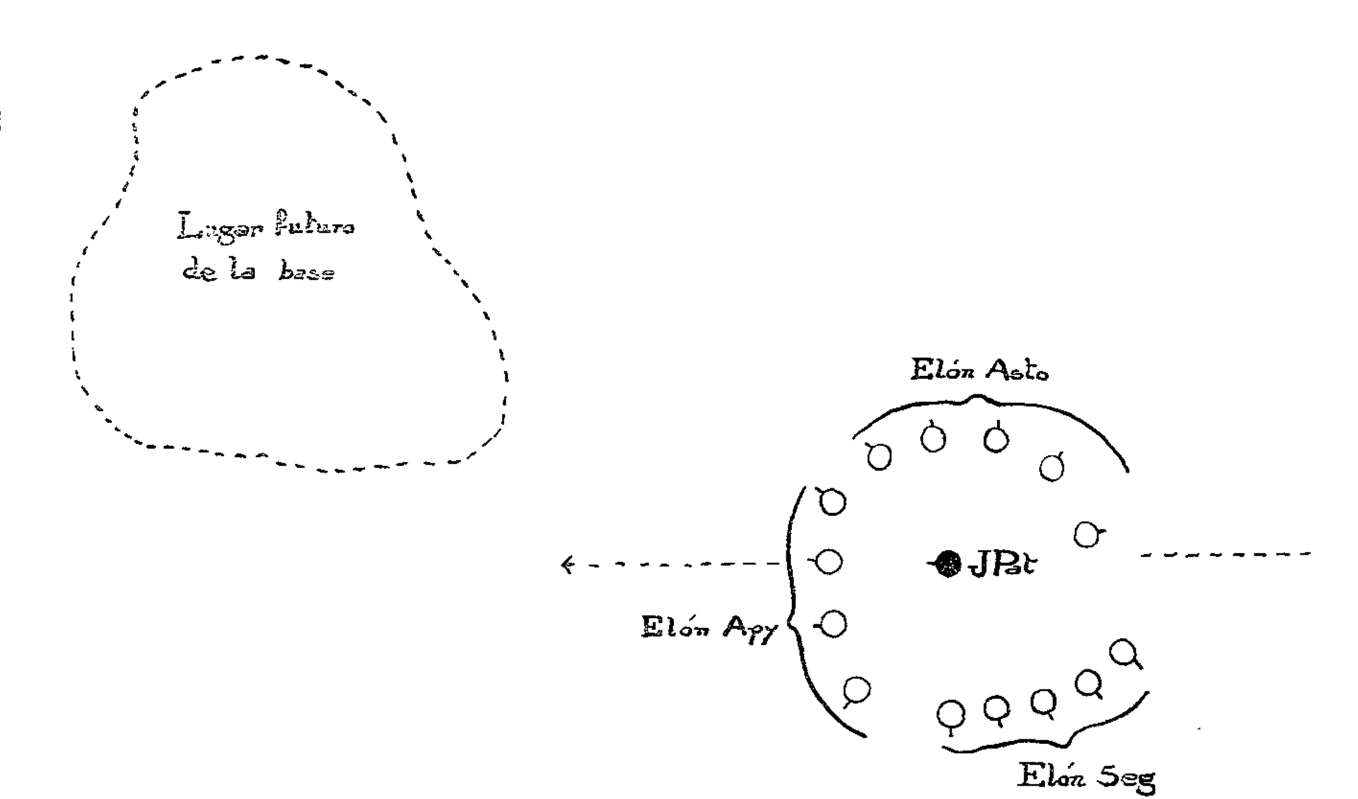
37) Una vez cumplida la misión, todos los integrantes de la patrulla deben conocer la información obtenida.

SECCION III

TECNICAS PARA LA INSTALACION Y OPERACION DE UNA BASE DE OPERACIONES

4.020. Secuencia de actividades para la ocupación de una base.

1) Cuando la patrulla se encuentra en proximidades del lugar seleccionado para la instalación de una base de operaciones, hace alto y adopta un dispositivo de seguridad perimétrico (360°). (Ver Fig. 7).



Dispositivo de seguridad de la patrulla previo al reconocimiento de la base. Fig 7

2) El jefe de patrulla se adelantará a reconocer junto con la punta, el radiooperador y el navegante. (Ver Fig. 8).

3) Llegado al centro de la base el Jefe de Patrulla establece la línea 12-6 (Ver Fig. 8) y la punta explora pudiendo utilizar el método de "flor" (Ver Fig. 9) o de "zig-zag".

4) Finalizado el reconocimiento el jefe de patrulla ordena adelantar la misma hasta la base. Puede emplear un estafeta o la radio. (Ver Fig. 10).

5) La patrulla se dirige a la base. Dicho desplazamiento se hará mediante uno de los siguientes procedimientos o la combinación de ambos:

   a) Usando un camino diferente al que en el futuro se empleará como entrada a la base (Ver Fig. 11).

   b) "Rompiendo la huella", que significa que a una señal, la patrulla (menos la seguridad al frente), deja el camino o dirección de marcha y gira 90° a la izquierda o derecha y avanza en línea para el personal no pise en el mismo lugar, este desplazamiento debe hacerse tratando de dejar la **menor** cantidad de huellas posible. Mientras, la seguridad frontal continúa en la dirección original dejando la **mayor** cantidad de huellas posibles.

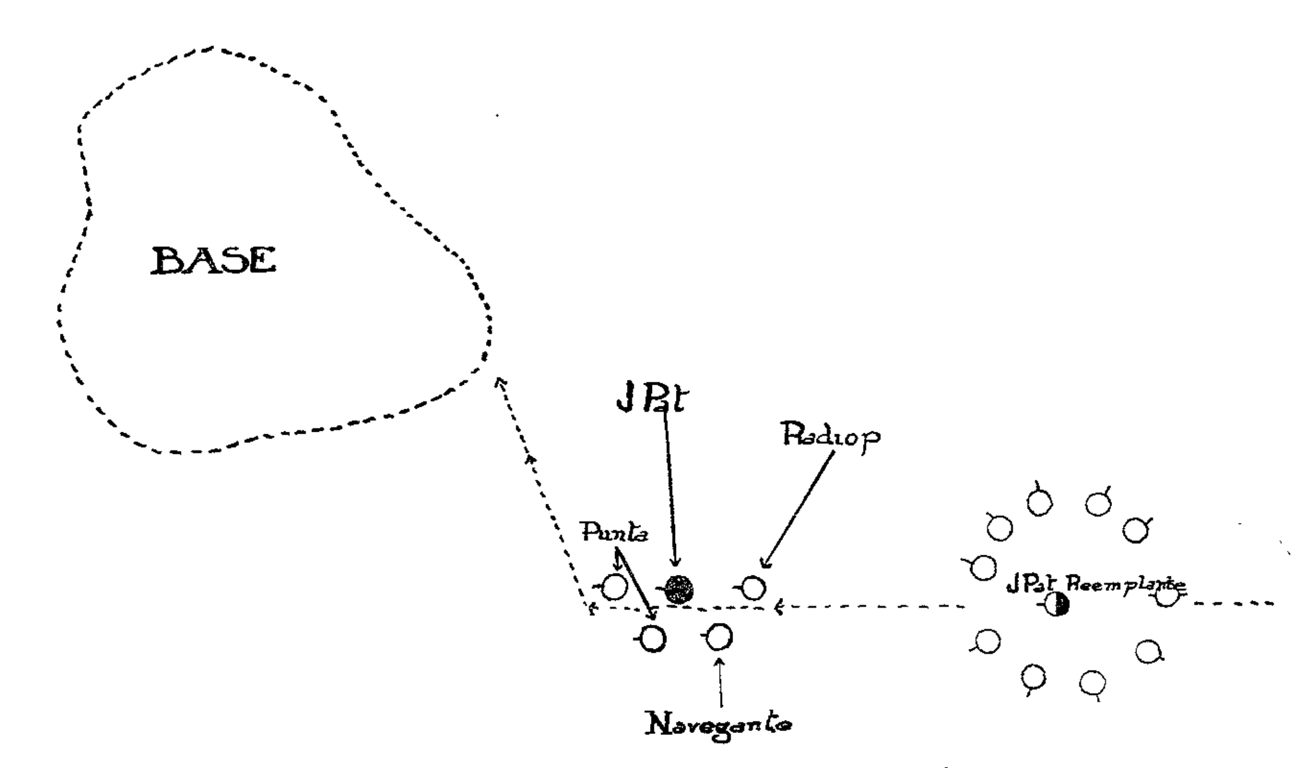
   Una vez que la patrulla haya avanzado unos 100 pasos dobles, toma la formación de columna y retoma la dirección de marcha. La seguridad frontal, habiéndose desplazado una distancia prudencial se reúne con la patrulla empleando un procedimiento similar.

   Esta actividad podrá repetirse en tantas oportunidades como se considere necesario (Ver Fig. 12).

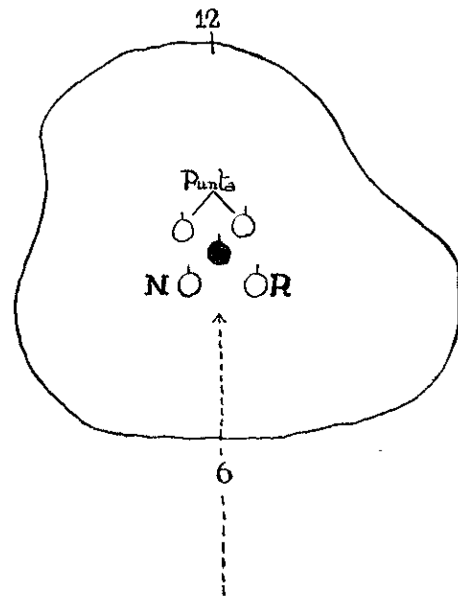
6) Cuando la patrulla llega al centro de la base, el jefe ordena los sectores de responsabilidad de cada uno de los escalones, para lo cual emplea el método del reloj, materializándolo en el terreno, con la ubicación de los hombres de la punta en los límites. (Ver Fig. 13).

7) Cada jefe de escalón ubica a sus hombres y designa sectores de observación y fuego para cada uno. El jefe de patrulla emplaza personalmente a sus ametralladoras (si las tuviera). (Ver Fig. 14).

8) El jefe de patrulla ordena la salida de exploradores más allá del perímetro de la base, con el propósito de determinar la presencia del enemigo, localizar terrenos llaves y avenidas de aproximación y probables caminos de repliegue; para esta exploración resulta conveniente emplear el método de "caja", siguiendo siempre en un mismo sentido (Ver Fig. 15).

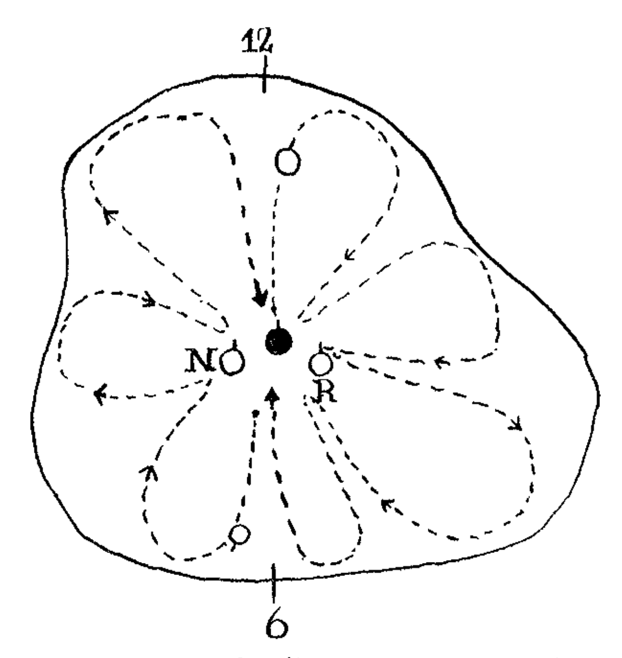


Adelantamiento del jefe de patrulla y reconocimiento. Fig 8

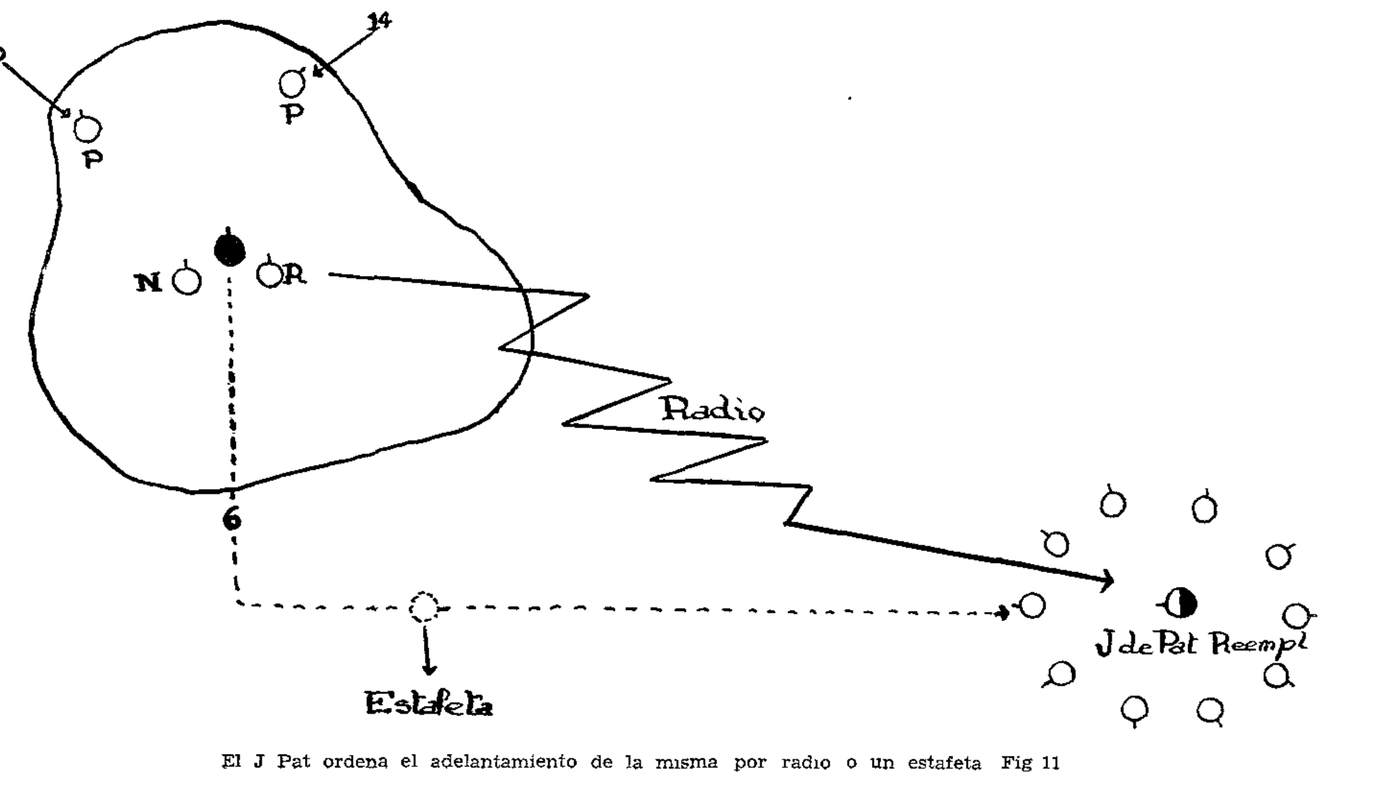


N = Navegante
R = Radioperador

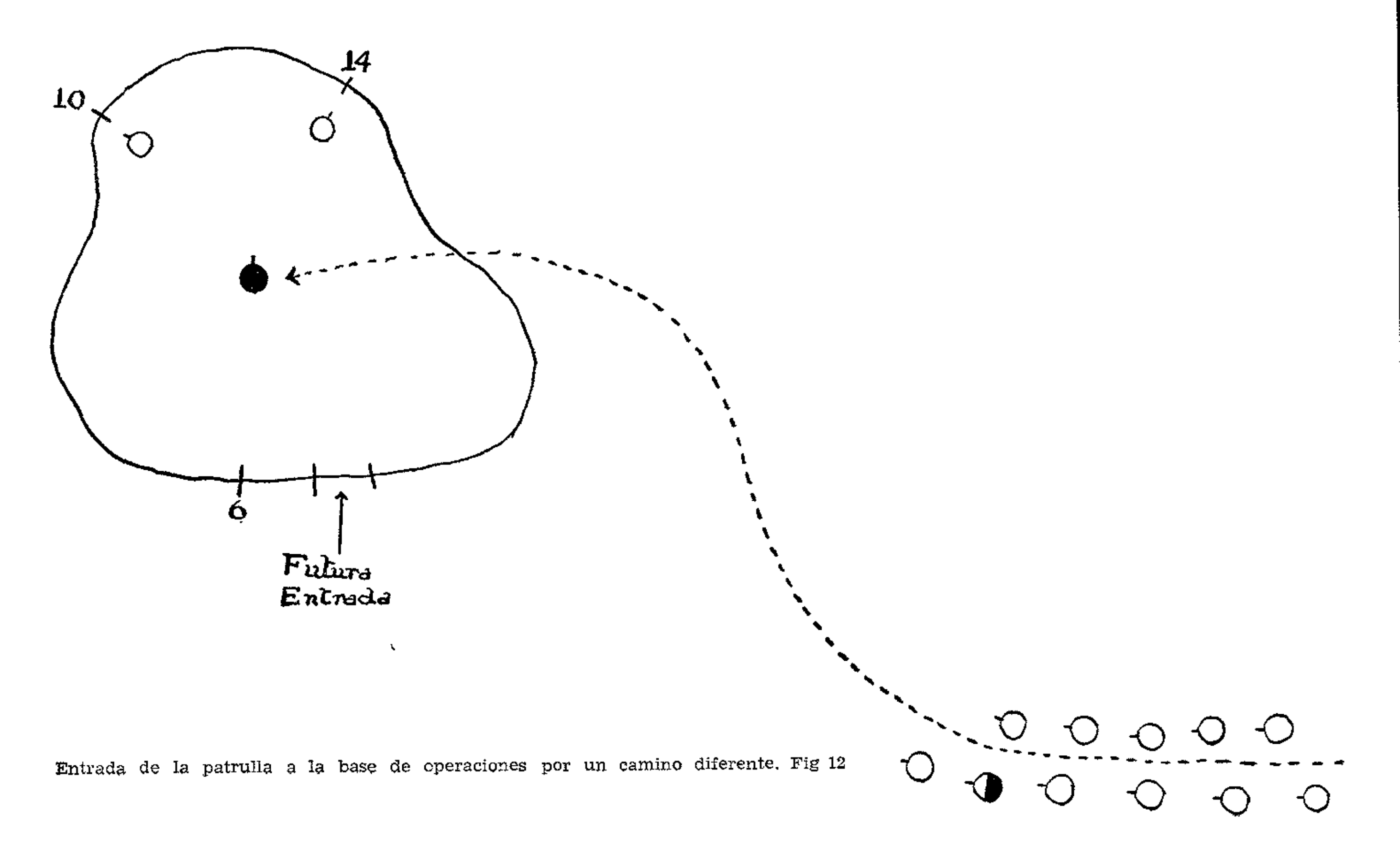
Establecimiento de la línea 12-6 en el centro de la base. Fig 9



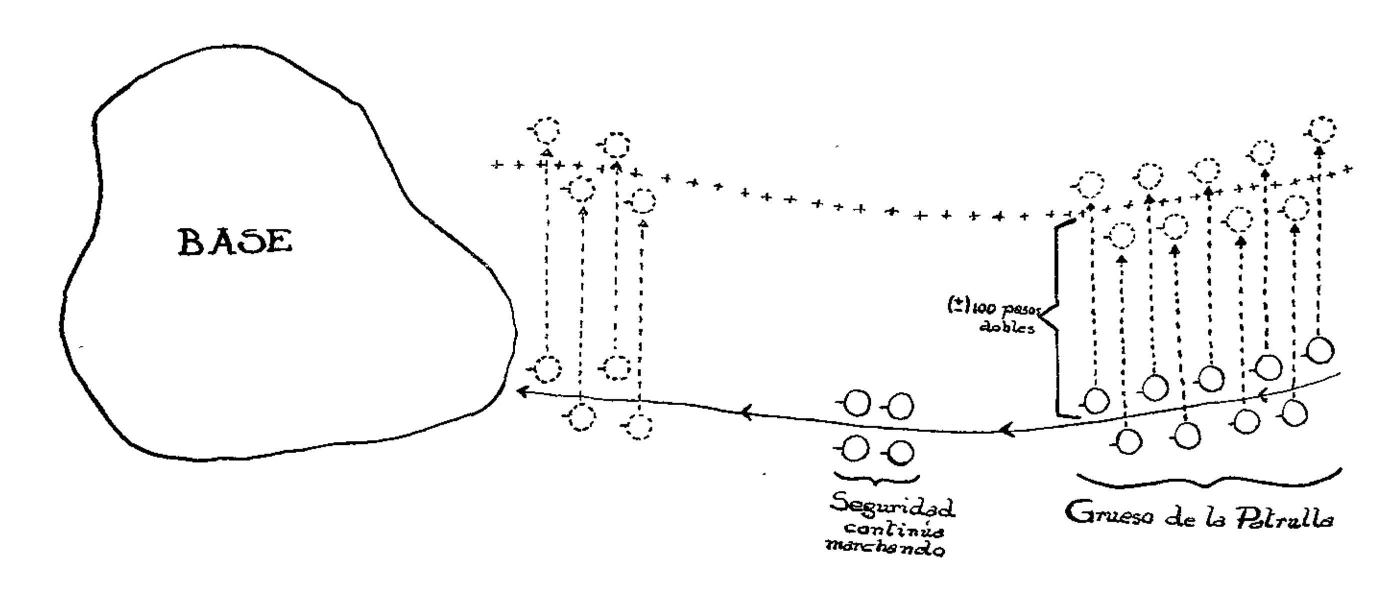
Método de "flor" para la exploración de la punta de la patrulla. Fig 10



El J Pat ordena el adelantamiento de la misma por radio o un estafeta Fig 11

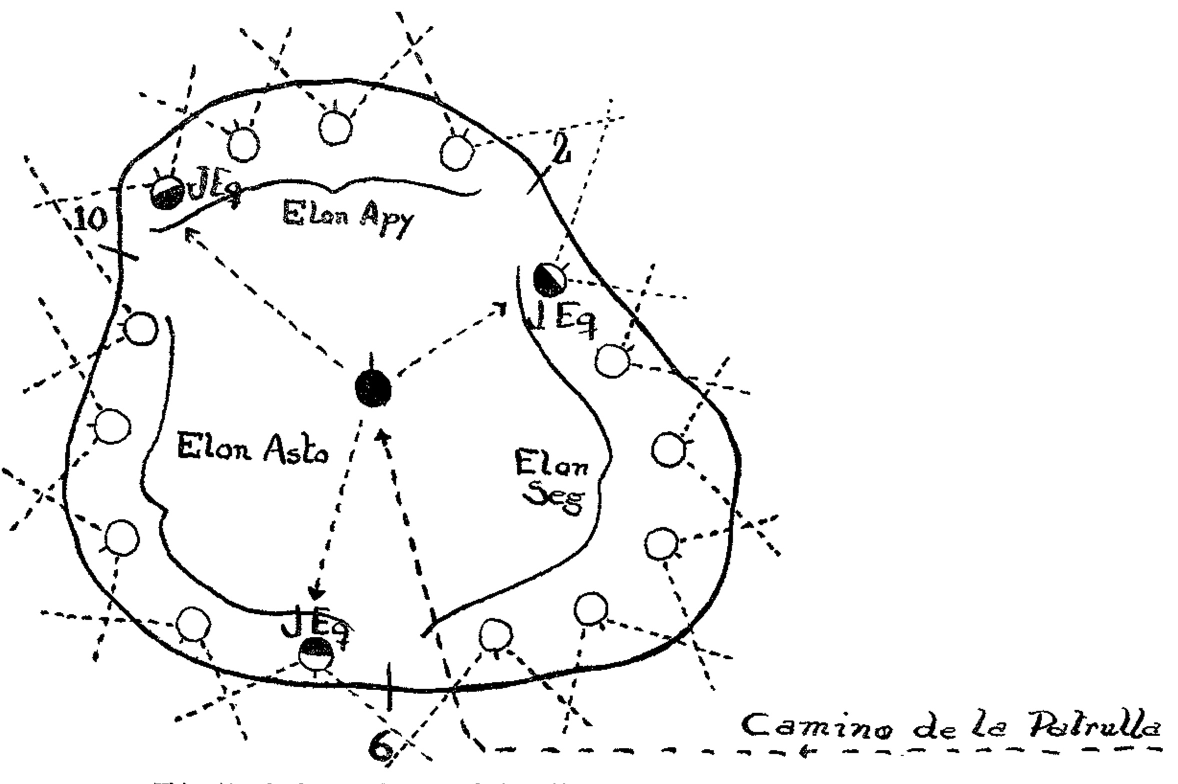


Entrada de la patrulla a la base de operaciones por un camino diferente. Fig 12

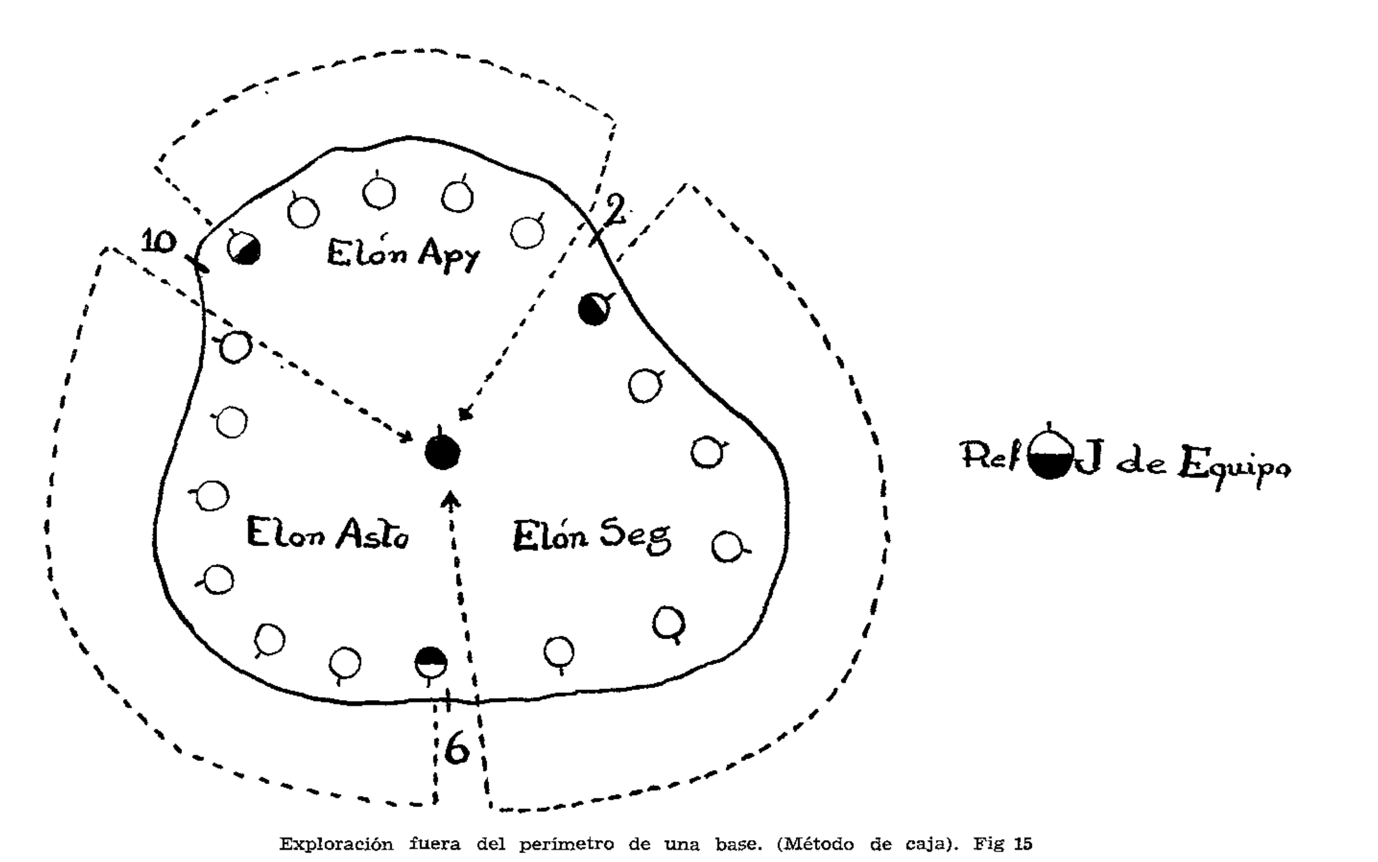


Camino original de la patrulla ⟶
Camino de "ocultamiento" de la patrulla + + + + + + + +
Desplazamientos laterales - - - - - - - - - - →

Entrada a la base "rompiendo la huella". Fig 13

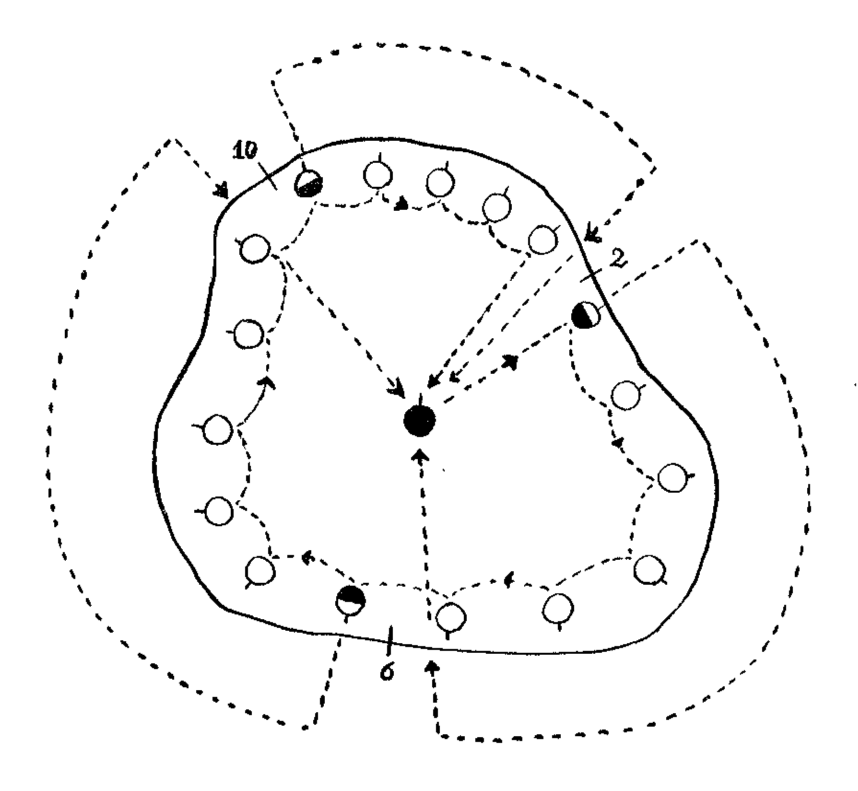


Ubicación de los escalones y designación de los sectores de observación y fuego Fig 14



Exploración fuera del perímetro de una base. (Método de caja). Fig 15

9) El jefe de patrulla recorre las posiciones. Dicha actividad se realiza en el sentido de las agujas del reloj, para lo cual los jefes de escalones estarán esperando en el límite izquierdo de su sector, en el horario ordenado por el jefe de patrulla **(Ver Fig. 16).**



Recorrida del Jefe de patrulla durante la exploración. Fig 16

10) Cuando el jefe de patrulla recibe el informe de los reconocimientos detallados en 8), decide dónde ubicará los puestos de observación y escucha, dónde necesita instalar intercepciones, etc.

11) Una vez que se ha completado el adelantamiento de la observación y escucha, comienzan los preparativos para instalar la base.

4.021. Instalación de una base.

Deberá tenerse presente que se dispondrá del 50 % del personal en alerta en sus posiciones durante todas las actividades a desarrollar.

La prioridad en la ejecución de los trabajos es la siguiente:

1) Despejamiento de campos de tiro. Los jefes de escalones deben tener en cuenta el emplazamiento de las armas de apoyo que tuviesen y la correcta planificación y preparación de los fuegos de sus escalones.
2) Trazado de sendas que unan las posiciones de los jefes de grupos con los jefes de escalones y de éstos con el jefe de patrulla.
3) Si la situación lo impone, confección de pozos de zorro.
4) Instalación de minas antipersonal, trampas "caza bobos" y de iluminación.
5) Cavado de letrinas y pozos de residuos.

4.022. Operación de una base.

1) **Impartición de la orden de operaciones.**

Ver Anexo 2.

Mientras comienzan a prepararse las posiciones individuales y de los grupos, el Jefe de patrulla se reúne con sus Jefes de escalones y procede a impartirles la 00 para la Ocupación de una Base, si la misma no fue impartida antes de comenzar la operación. En patrullas de pocos efectivos, el Jefe de patrulla impartirá la orden a toda la patrulla por mitades.

2) **Distribución de las tareas.**

A fin de agilizar el trabajo y facilitar la tarea del Jefe de patrulla, éste podrá designar como auxiliares en los campos de responsabilidad de Personal, Inteligencia, Operaciones y Logística a los jefes de las fracciones integrantes de la patrulla y/o personal especialmente agregado para ello.

3) **Reconocimiento de una zona para la base alterna.**

Se destacará al Jefe de patrulla reemplazante para que efectúe un reconocimiento de una zona apta para establecer una base alterna.

4) **Procedimiento para dar la alarma.**

Al percibirse indicios de la presencia del enemigo o de actividades anormales en la zona, se realizan las siguientes tareas:

a) Los centinelas alertan a los jefes de grupo, escalones y patrulla.

b) Los jefes de fracción alertan a su personal.

c) Todo el personal ocupa sus posiciones defensivas y espera nuevas órdenes. Normalmente, las bases de patrulla no son defendidas, razón por la cual debe existir un adecuado plan de evacuación de la base. Sin embargo, a veces será necesario que deba ejecutarse una defensa parcial de la base para asegurar la protección de equipo vital para el cumplimiento de la misión y/o la retirada de la masa de la patrulla hacia la zona elegida para establecer la base alterna.

d) Antes que una fracción o integrante de la patrulla salga de la base en cumplimiento de una misión, se le comunicará la ubicación de los puntos de reunión que serán empleados en caso de que la base deba ser abandonada. Además se emplearán señales de emergencia perfectamente conocidas por todo el personal, para evitar que ningún elemento de la patrulla regrese a la base que debió ser abandonada.

e) Después de haber ocupado la base alterna de patrulla se incrementarán las medidas de seguridad debido a que el enemigo conoce la presencia de la patrulla en esa zona.

5) **Alerta vespertina.**

Media hora antes de la puesta del sol se deben haber completado todos los preparativos para ocupar la base. A esta hora se repliegan los puestos de observación diurnos y se adelantan los puestos de escucha nocturnos y todo el personal está en las posiciones, listo para el combate, con el equipo colocado hasta media hora después que oscurece. Esta alerta prepara a la patrulla para combatir durante la hora crítica del crepúsculo, le permite a cada individuo estudiar el terreno al frente y a los flancos durante la creciente oscuridad y ubicar la posición de sus vecinos más próximos. Esto evita la confusión en caso de tener que hacer fuego durante la noche y le permite a la tropa acostumbrar sus ojos a la luz cambiante. Luego de la alerta, cualquiera que se mueva delante del perímetro de la base es considerado como enemigo y debe ser puesto fuera de combate sin previo aviso.

6) **Alerta matutina.**

Esta alerta se ordena media hora antes del crepúsculo matutino. Todo el personal debe estar en posición con todo el equipo colocado, listo para el combate. Al iniciarse el cre-

púsculo se destaca seguridad para determinar que ningún enemigo ha ingresado a la base durante la noche. Cuando regresa la seguridad e informa que no ha habido contacto, se restablecen los puestos de observación.

7) **Otros detalles a tener en cuenta.**

a) Limpieza de armamento.

b) Empleo de los pozos de residuos como letrinas para evitar que el enemigo los utilice para su alimentación.

c) Construir refugios si el terreno está húmedo o durante la estación lluviosa.

d) Utilizar un juego de ropa seca para dormir con él.

e) Durante la noche cada hombre duerme con sus pies hacia el perímetro externo de la base, con las armas en la mano. Durmiendo de esta manera, el personal puede combatir simplemente sentándose y abriendo fuego.

f) Los centinelas nocturnos deben disponer de medios silenciosos para alertar a los jefes de escalones y al jefe de patrulla. Un trozo de cuerda, cable, etc., atado a una rama, o a la mano de otro hombre, da la señal de alarma con un simple tirón.

g) Si la base es atacada, todo el personal en el sector amenazado por la penetración enemiga debe combatir resueltamente. Si se han preparado pozos de zorro, ni siquiera el fuego a través de las propias posiciones debe producir bajas entre las propias tropas. El resto del personal se prepara para ejecutar lo que ordene el jefe de patrulla.

h) Bañarse y lavarse siempre que sea posible, empleando abundante agua y jabón.

i) Si no hay agua en cantidad, lavarse —como mínimo— los pies, con agua de la caramañola.

j) Si no hay agua para lavarse hay que quitarse la ropa y exponer el cuerpo al sol, por lo menos una vez al día y friccionarlo con una tela o con la ropa. Esto debe hacerse especialmente en las partes del cuerpo que —durante los movimientos— estuvieron expuestas a la acción del rozamiento.

k) Purificación del agua: el jefe de patrulla debe controlar que el agua que se utiliza para comidas y para beber esté purificada. Esto adquiere mayor importancia en climas cálidos donde son comunes las enfermedades provocadas al ingerir aguas estancadas.

SECCION IV

TECNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE INTELIGENCIA Y CONTRAINTELIGENCIA

4.023. Inteligencia.

Una aptitud importante a desarrollar por las tropas comandos en su habilidad para reunir información. Esta actividad completará el conocimiento sobre enemigo, terreno y condiciones meteorológicas de que se dispone al iniciar una operación y estará destinada a satisfacer las necesidades de inteligencia que el cumplimiento de la misión imponga.

4.024. Transformación de la información en inteligencia.

1) Es un proceso que permite el alcanzar una conclusión respecto a una determinada actividad del enemigo.

   Para un estudio completo de cierta información podrán seguirse los pasos que se detallan en 2). Habrá oportunidad en que no se siga la secuencia establecida o inclusive no se consideren la totalidad de los aspectos mencionados, debido a las características particulares de la situación que se viva.

2) Los pasos a seguir son:

   a) **Registro.**

   Observar y anotar los datos fuerza, actividad, lugar, unidad, hora y equipo, para lo cual es conveniente recordar la regla mnemotécnica FALUHE. Ejemplo:

   F — Fuerza - patrulla motorizada de 2 V U G ¼ Ton, 3 hom c/u.

   A — Actividad - moviéndose hacia el Oeste, sobre la carretera pavimentada.

   L — Lugar - en 178634.

   U — Unidad - desconocida.

   H — Hora - el 261110 Ago 70.

   E — Equipo - 1 ametralladora M A G por vehículo, 1 pistola ametralladora por vehículo.

   b) **Valorización.**

   ¿Es de confianza la fuente de información? ¿Es información original?

c) **Interpretación.**

a. **Analizar.**

Comprobar con otras informaciones - ¿Hay informes de otras fuentes sobre la misma patrulla enemiga?

b. **Conclusiones.**

Formular una conclusión basada en su análisis (La patrulla puede estar haciendo control de caminos).

4.025. Interrogatorio primario.

1) **Conceptos generales.**

a) El interrogatorio es un medio de obtener información útil y oportuno, mediante preguntas.

b) El interrogatorio primario es normalmente breve y está referido a la situación táctica local (la que pueda afectar).

c) Los puntos básicos en el interrogatorio son:

a. **Planeamiento.**

Determinar los objetivos del interrogatorio basándose en los conocimientos necesarios para satisfacer los problemas tácticos inmediatos y los requerimientos existentes sobre información; de acuerdo a estos factores se preparará una serie general de preguntas.

b. **Aproximación.**

Decidir qué técnica se utilizará teniendo en cuenta el individuo a interrogar y el tema.

c. **Interrogación.**

Emplee las preguntas básicas (Quién, Qué, Cuándo, Dónde, Por qué y Cómo). Evitar las preguntas demasiado evidentes. Observar las reacciones del sujeto y mantener el control de la conversación.

d. **Anotaciones.**

Se debe evitar tomar notas en presencia del individuo interrogado.

e. **Difusión.**

Informar los resultados del interrogatorio a través de toda la cadena de comando (cuando la situación lo permita).

2) **Técnicas Básicas de Interrogación.**

a) **Aproximación directa.**

No se hace ningún intento de ocultar el propósito del interrogatorio, dándole al individuo una oportunidad para hablar. Esta es la aproximación más común debido a la falta normal de tiempo.

b) **Interrogatorio rápido.**

Esta técnica está destinada a evitar que al individuo pueda recuperar el dominio absoluto de sus ideas y a ponerlo a la defensiva formulando preguntas rápidas. Se lo emplea mejor cuando hay un equipo interrogadores, para provocar la diversión y fatiga del interrogado.

c) **Inutilidad.**

Esta técnica intenta convencer al sujeto de lo desesperado de su caso y que por lo tanto, es inútil que intente retener información.

d) **Caliente y frío.**

Es una técnica aplicable a un individuo de poca inteligencia. El primer interrogador es brusco con el sujeto, luego interviene el segundo interrogador y lo trata suavemente en un intento de ganarse su confianza.

e) **Miedo auto - inducido.**

Esta técnica busca poner de manifiesto lo incierto que es el destino futuro del individuo (especialmente útil cuando se trata de prisioneros heridos) y asustarlo hasta que hable.

f) **Engaño.**

Se formulan preguntas iniciales cuyas respuestas son conocidas por el interrogador buscando hacer creer al sujeto interrogado que el interrogador sabe todas las respuestas y que es inútil que oculte la información que conoce.

3) **Medios que pueden emplearse en el interrogatorio.**

a) **Cartas topográficas.**

Llevar al sujeto a una discusión con auxilio de una carta, ésto ayudará a controlarlo y asegurará una mayor validez de la información.

b) **Fotografías.**

Mostrarle fotos de la persona buscada, observando su reacción en la expresión del rostro. Repetir el procedimiento en forma rápida.

4) **Empleo de intérpretes.**

a) Si es posible se debe evitar utilizar intérpretes, debido a las desventajas de malentendidos, dificultad en establecer el "contacto", incapacidad para utilizar ciertas técnicas de interrogación y los riegos de seguridad que ello implica.

b) Ordenarle al intérprete que tiene la prohibición absoluta de mantener conversaciones subsidiarias con el P G e instruirlo para que traduzca las preguntas y repuestas exactamente como han sido dichas.

c) Colocar al integrante a un costado o a retaguardia de la línea visual del PG interrogado. El PG interrogado deberá estar siempre dando frente al interrogador.

4.026. Manejo de prisioneros de guerra. (Ver Anexo 4).

1) **Desarmarlos.**

2) **Registrarlos.**

Buscando documentos y armas; el hombre que registra nunca se colocará entre el prisionero y el centinela.

3) **Silenciarlos.**

Maniatarlos, colocarles una venda en los ojos, amordazarlos y colocarles una tarjeta con sus datos.

Ejemplo de una tarjeta para Prisioneros de Guerra.

NOMBRE: MIGUEL ANGEL ZOTOLA.

FECHA Y HORA DE SU CAPTURA: 241300 Ene 70.

LUGAR Y CIRCUNSTANCIAS: 124832, capturado en P Cdo destruído.

UNIDAD QUE LO CAPTURO: 3ra A/B "Comandos" 601.

(Si no se conocen los nombres, se numeran los prisioneros en el orden cronológico en que fueron capturados. Se utiliza el mismo número para identificar los documentos y cualquier otro elemento que les sea secuestrado).

4) **Segregar.**

—Jefes, Oficiales, Suboficiales, Soldados, Civiles (mujeres y hombres por separado).

5) **Custodia.**

—Mantener una escolta adecuada en todo momento.

6) **Velocidad.**

—Luego de realizar el interrogatorio primario, evacuarlos al escalón superior tan pronto como sea posible.

4.027. Otras técnicas.

La habilidad para seguir huellas e interpretar los rastros que quedan en senderos, picadas, etc., es particularmente valiosa en las operaciones de comando y fundamental contra fuerzas irregulares.

1) **Desplazamientos.**

a) **Pisadas.**

a. La última persona en un grupo, normalmente deja pisadas claramente marcadas; se debe estudiarlas buscando rasgos característicos (diseño de la suela y el taco, tamaño y forma). El tamaño debe ser medido y esta medida, retenida para su empleo futuro.

b. Pisadas con mayor profundidad en la punta, estando las mismas espaciadas normalmente, indican que esa persona estaba llevando una carga pesada.

c. Pisadas con mayor profundidad en la punta, estando las mismas ampliamente espaciadas, indican que esa persona iba corriendo.

d. Pisadas marcadas en terreno pantanoso o anegadizo retendrá agua dentro de las mismas por aproximadamente 1 hora.

b) **Follaje.**

a. Pastizales que hayan sido aplastados por personal en marcha, al igual que ramas y lianas, estarán inclinados en la dirección del movimiento.

b. Piedras y hojas dadas vueltas, mostrarán sus caras más obscuras.

2) **Manchas.**

a) **Manchas de sangre.**

Manchas rojas frescas de sangre se vuelven marrones después de un corto lapso. Se deben buscar estas manchas sobre hojas y la vegetación en general, controlando espe-

cialmente la altura. Esto puede indicar la ubicación de la herida.

b) **Barro.**

El barro llevado de una zona a otra puede brindar un indicio del lugar de donde proviene. El agua siempre viene barrosa o turbia cuando baja, en proximidades de lugares de vadeo.

3) **Residuos.**

Se deberá aprovechar adecuadamente cuando se sigue a una fracción, que deja residuos. Buscar restos de papel y tela y equipo abandonado que "jalonan" sendas, picadas y caminos.

4) **Clima.**

a) La lluvia tiende a redondear o borrar las pisadas dependiendo de su intensidad. La misma achatará restos de papel y de tela.

b) El calor del sol provocará la caída de los bordes de tierra húmeda que delinean, normalmente, una pisada fresca en aproximadamente 1 hora. Residuos de colores claros se vuelven amarillentos debido al calor del sol en dos o tres días.

Se debe observar la diferencia de color entre los lados que están en contacto con el suelo y el lado que recibe directamente los rayos solares, para determinar la antigüedad del residuo.

c) El viento desplaza las hojas, ramitas y pastos muy pequeños dentro de las pisadas. Las huellas deben ser examinadas para determinar si esos restos fueron aplastados por el grupo que se está siguiendo o si fue arrastrado por el viento dentro de las mismas.

d) Los metales expuestos a la intemperie se oxidarán. Picaduras de herrumbre aparecen normalmente en los bordes de latas abiertas en 12 horas. Esto varía de acuerdo a la ubicación geográfica.

5) **Interpretación.**

Analizar todos los factores correspondientes a desplazamientos, residuos, manchas y clima para determinar el Quién, Qué, Dónde, Cuándo, Cómo y Por Qué de la fracción perseguida, de acuerdo a los diversos indicios que se han hallado en el terreno.

6) Reglas generales a utilizar para seguir huellas.

a) Si se pierden las huellas, marcar la última localizada y buscar nuevos indicios describiendo círculos concéntricos a partir de la última huella.

b) Recordar la fecha de la última lluvia y vientos fuertes para determinar la antigüedad de las huellas.

c) Familiarizarse con los efectos del clima que sean característicos a la zona donde se está operando.

7) Indicios perceptibles por el tacto, olfato y oído.

Particularmente en situaciones de combate nocturno, la habilidad para emplear el tacto, el oído y el olfato para obtener información resulta muy importante y necesaria.

a) Los olores detectados a cierta distancia de una instalación pueden ser útiles para determinar la actividad enemiga.

   a. El olor de humo de cigarrillos puede ser detectado hasta unos 400 metros del lugar de origen, bajo determinadas condiciones atmosféricas.

   b. El olor a pescado, ajo y otros elementos que se están cocinando, puede ser detectado desde distancias considerables.

   c. El olor a jabón de tocador, repelentes contra insectos y lociones también pueden ser detectados fácilmente.

   d. Explosivos, ciertos aceites y maderas ardiendo emiten olores característicos.

b) El sentido del tacto debe ser utilizado mientras se registran instalaciones que están a obscuras y cadáveres durante la noche.

   a. Para determinar la identidad de un objeto por el tacto: forma, humedad, temperatura y características de la superficie del mismo.

   b. La temperatura de los objetos puede determinar cuándo fue utilizado por última vez.

   c. Bordes dentados pueden indicar la destrucción reciente de un elemento.

   d. La humedad permanece normalmente alrededor de la parte superior de cinturones y boca del calzado (borceguíes) aproximadamente hasta 2 horas después que han sido sumergidas en el agua.

c) **Oído.**

El enemigo a menudo hace ruidos que ayudarán a determinar su ubicación y actividad. Los "Comandos" deben familiarizarse con los siguientes sonidos característicos de su zona de operaciones.

a. Sonidos de risa humana, conversaciones, gente que camina, que corre y se arrastra.

b. Sonido de armas que se cargan, movimientos de cerrojos o manivelas (armas automáticas) y disparos. Particularmente importante es la habilidad de diferenciar entre las armas empleadas por el enemigo y las propias.

c. Estampidos más graves deben ser asociados con armas de mayor calibre y los más agudos con armas de pequeño calibre y proyectil de alta velocidad.

d. Además es importante utilizar las técnicas de "fogonazo estampido" para determinar la distancia a la cual se encuentra el enemigo o se han producido explosiones.

4.028. Contrainteligencia.

Las medidas de contrainteligencia empleadas normalmente por las fracciones menores son simplemente las del sigilo, enmascaramiento, engaño y seguridad para posibilitar la obtención de la sorpresa y contrarrestar el esfuerzo de inteligencia del enemigo.

1) **Enmascaramiento.**

a) **Individual.**

Oscurecer las superficies expuestas de la piel y romper el contorno del cuerpo y del equipo. Para enmascararse se pueden emplear tinturas especiales, ramas y hojas, redes de enmascaramiento y redes de propósitos generales que se adaptan al grado de iluminación y a las características de la vegetación local.

b) **De posiciones.**

a. Elegir posiciones con la silueta más baja posible.

b. Evitar exponer las caras internas de la vegetación utilizada como enmascaramiento (recordar que es más oscuro).

c. Si es posible, enmascararla completamente para evitar la detección desde cualquier lado.

c) **Ocultamiento de huellas.**

a. Siempre que sea posible se evitarán las zonas y lugares que dejen huellas u otros rastros claramente definidos tales como playas arenosas, terrenos barrosos.

b. Dar instrucciones a los últimos hombres de la fracción que marchan para que borren todas las huellas y otros indicios del movimiento, utilizando ramas.

2) **Engaño.**

a) Entrar y salir de la base de patrullas en un ángulo de 90° distinto a la dirección de marcha que realmente se tomará.

b) Cruzar los caminos y las zonas descubiertas en un ángulo abrupto, distinto del de la dirección de marcha real y continuar con ese rumbo por una distancia corta. Si es posible, cruzar esas zonas en múltiples direcciones para confundir y engañar al enemigo.

c) No comer ni dormir en el mismo lugar por más de 24 horas.

3) **Medidas de seguridad.**

a) Limitar las excavaciones, corte de troncos y otras actividades que produzcan ruidos, a horas donde el que se genere sea cubierto por los ruidos locales (animales, viento, agua, etc.). Esto ocurrirá normalmente durante las horas de luz.

b) Hacer cumplir extrictamente la disciplina de luz y ruido; la madera con que se haga fuego debe estar seca y generar la menor cantidad de humo posible.

c) Enterrar y enmascarar los residuos.

d) Siempre deben ser instaladas sistemas de alarmas con medios de circunstancias. Por ejemplo hilos, cables de comunicaciones, etc., a los cuales se sujeta latas con piedras que hacen ruido cuando alguien choca con ella.

SECCION V

TECNICAS PARA EFECTUAR EMBOSCADAS Y CONTRAEMBOSCADAS

4.029. Tipos de emboscadas.

La elección de un determinado tipo de emboscadas dependerá del análisis de los siguientes factores:

—Objetivo que se persigue (aniquilar, hostigar, etc).

—Enemigo.

—Terreno.

—Magnitud de la fuerza que ejecuta la emboscada.

1) **Emboscada lineal.**

La tropa se colocará a lo largo de un lado de la zona elegida. Granadas de artillería o mortero, minas antipersonal (AP) y/o minas incendiarias AP pueden ser instaladas para ser destinadas a comando. Trampas AP y minas colocadas a los costados del camino pueden restringir los movimientos enemigos en el sector de la emboscada. (Ver Fig 17). (1)

En una zona donde se producen infiltraciones de pequeños grupos a través de numerosos senderos, surge un problema debido a la imposibilidad de determinar los caminos utilizados con exactitud.

Para obstaculizar este movimiento en una zona geográfica como nuestro NO se utiliza actualmente una variación de la emboscada lineal llamada "Variación para Montaña y Monte". El procedimiento consiste en instalar pequeñas patrullas de 4 ó 5 hombres con 1 FAP (o equivalente), en tantas de estas sendas como lo permita la disponibilidad de personal y lo suficientemente separadas como para que el fuego de una de las patrullas no cause bajas a otra. Estas emboscadas en pequeñas escala deben ser incrementadas mediante el empleo de minas AP, minas incendiarias AP y otros artificios destinados a suplir la escasa potencia de fuego.

No debe pasarse al asalto a menos que la patrulla que ejecuta la emboscada esté segura del éxito.

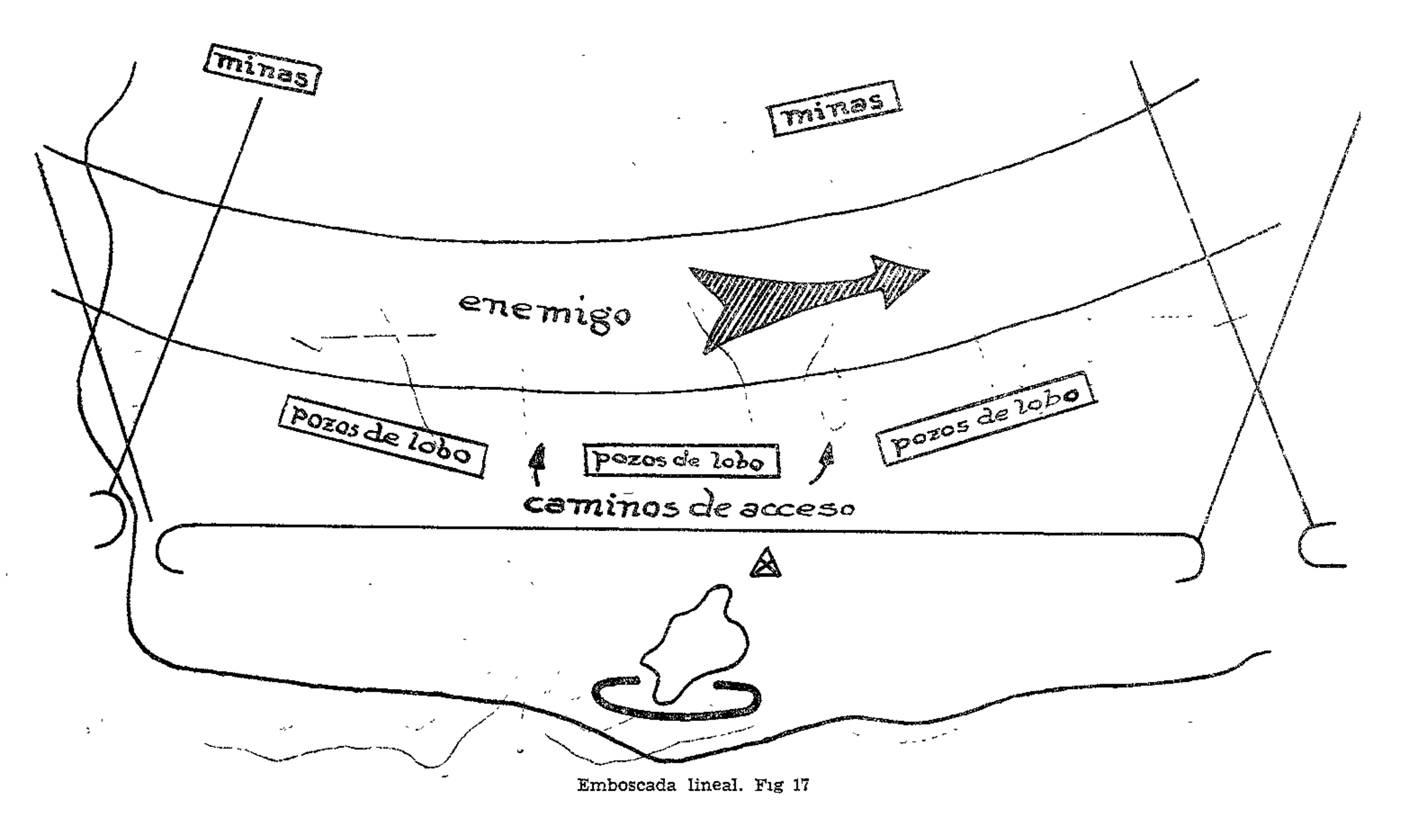
El camino de repliegue debe alejarse de la dirección de marcha del enemigo, estar lejos de otras emboscadas propias y dirigirse hacia una zona de reunión para esperar que se reúnan en él los demás elementos de la fracción. (Ver Fig 18).

2) **Emboscada de zona.**

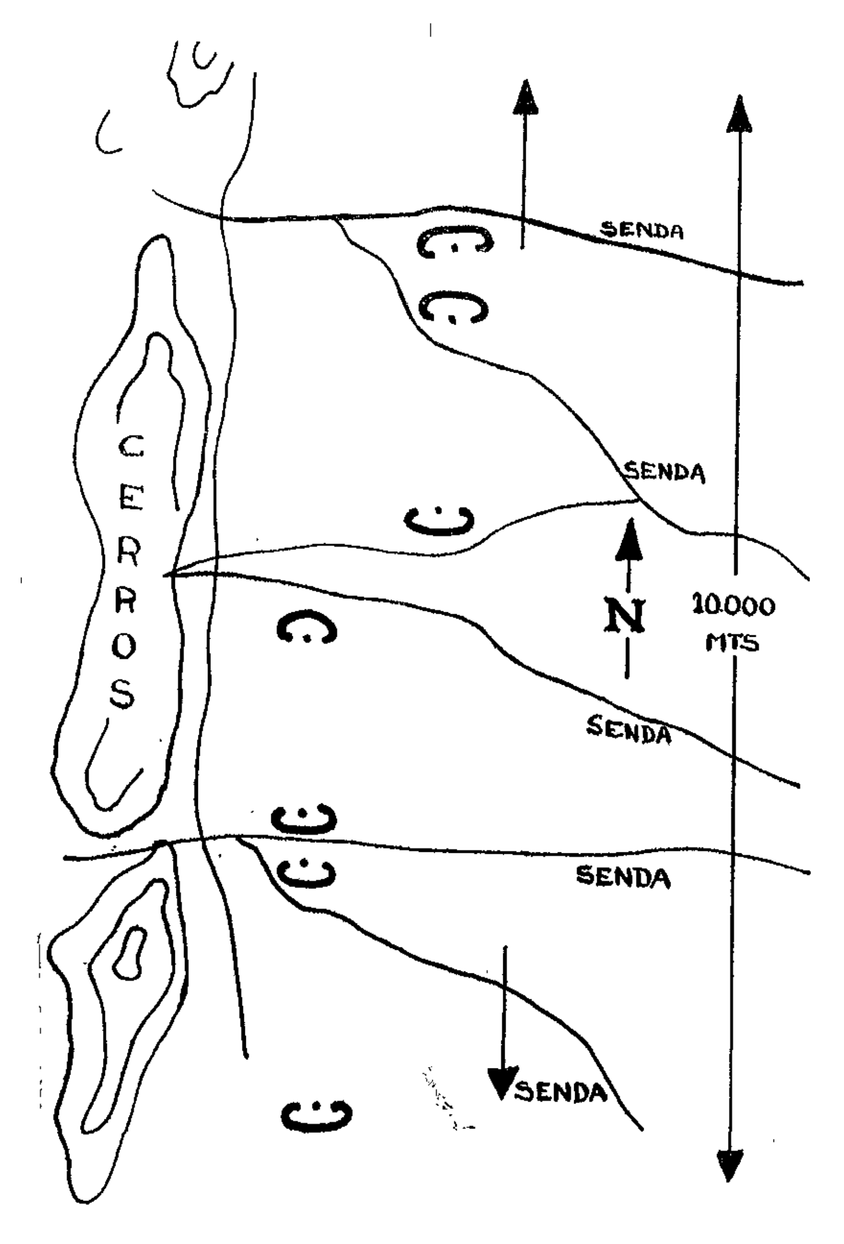
Se emplea para contrarrestar la técnica de romper el contacto de inmediato al caer en una emboscada. Se selecciona

---

(1) Pozo de lobo es una cavidad practicada en la tierra, de profundidad variable, en cuyo fondo se entierran estacas de madera o metal con las puntas muy aguzadas. Dichas puntas pueden ser cubiertas con excremento animal o humano para provocar heridas infecciosas.



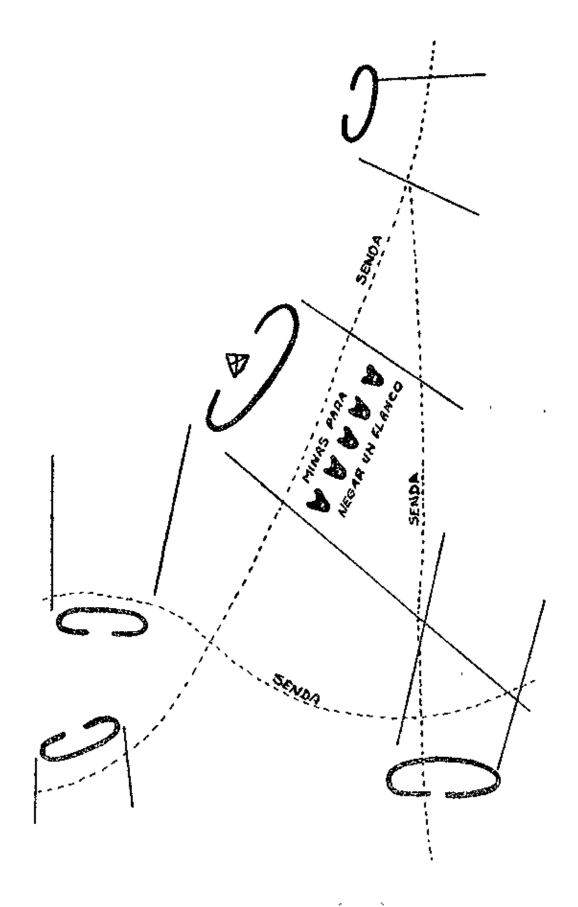
Emboscada lineal. Fig 17



Emboscada lineal - Variación para Montaña y Monte. Fig 18

una zona central de aniquilamiento, con varios senderos o picadas que conduzcan hacia ella. La zona de aniquilamiento puede estar alrededor de una aguada, una base o un punto de reunión conocido, etc. Las sendas que conducen fuera de esta zona son aisladas por pequeños equipos.

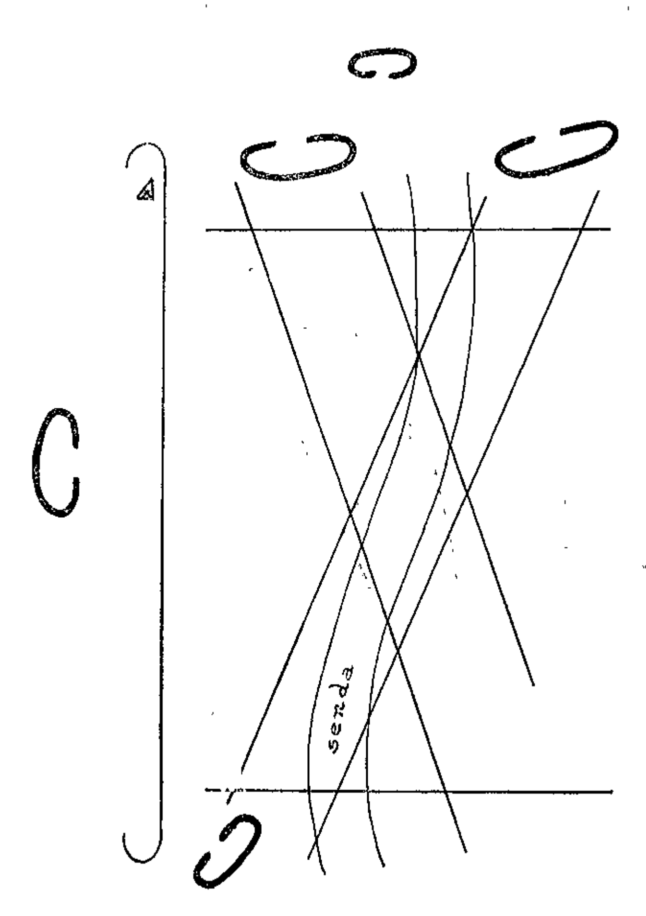
Al enemigo se le permite que se mueva hacia lo zona central de aniquilamiento antes de abrir el fuego. Cuando se desata la emboscada y el adversario intenta huir es interceptado y "rebota" contra los elementos que están apostados alrededor. Esta emboscada de "contacto múltiple" provoca mucha confusión y aumenta las bajas (Fig 19).



Emboscada de zona. Fog 19

3) **Emboscada de "U".**

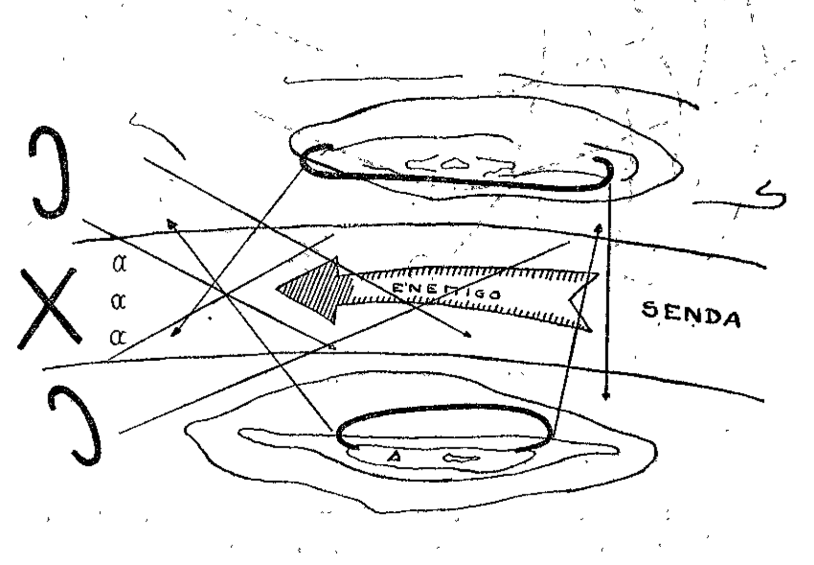
Se ocupa posiciones a ambos lados del camino seguido por el enemigo y se prepara el cierre de la entrada a la zona emboscada —normalmente, ya que habrá oportunidades en que se bloquee la dirección de marcha— una vez que el enemigo haya penetrado con todos sus efectivos en la misma. Exige un terreno tal que los fuegos desde cada flanco no causen bajas en el otro. El cierre se podrá hacer con tropas o mediante el empleo de trampas y/o minas. Esta emboscada busca aniquilar a la fracción que se introduzca en ella. (Fig 20).



Emboscada en "U". Fig 20

4) **Emboscada en "L".**

Se emplea en una curva de camino o en cualquier lugar que permita que parte de la fuerza que ejecuta la emboscada dispare a lo largo de la senda por donde marcha el enemigo, mientras que el resto de la fuerza ocupa un dispositivo lineal a uno de los costados del camino. Es conveniente complementarla con trampas, minas AP, minas incendiarias AP, granadas de artillería, morteros y/o de mano detonables a comando, etc., colocadas a lo largo del costado del camino no ocupado con tropas, ello limitará los movimientos enemigos en el sector de la emboscada. (Fig 21).



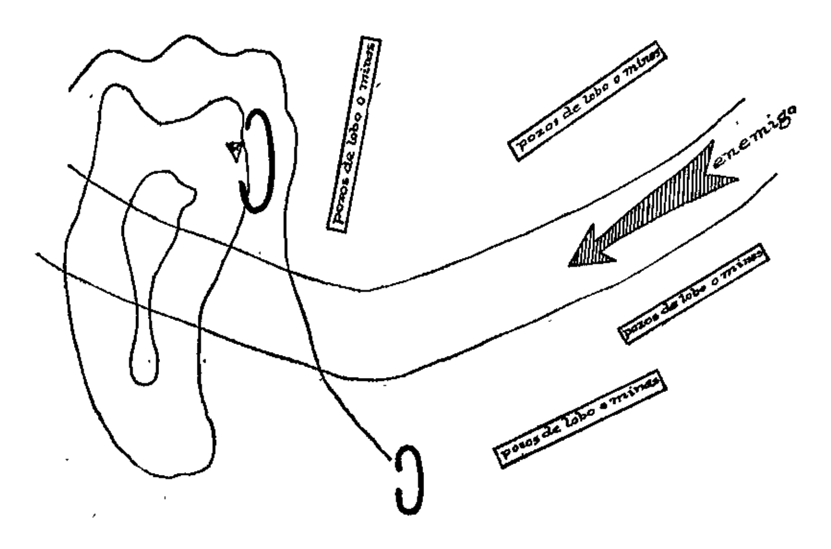
Emboscada en "L". Fig 21

5) **Emboscada "nariz sangrienta".**

Es utilizada por una fuerza pequeña contra un enemigo mayor y está destinada a hostigar, desorganizar y retardar.

Cuando los elementos cabeza de las unidades enemigas reciben fuego, normalmente intentarán maniobrar a la derecha o izquierda para aproximarse a la emboscada. En este caso, el elemento de maniobra caerá en pozos de lobo, trampas cazabobo y/o campos minados colocados en lugares bien elegidos y en forma extendida. La fuerza que ejecuta la em-

boscada rompe el contacto y se repliega antes que la unidad emboscada pueda franquear los obstáculos y aproximársele. (Fig 22).

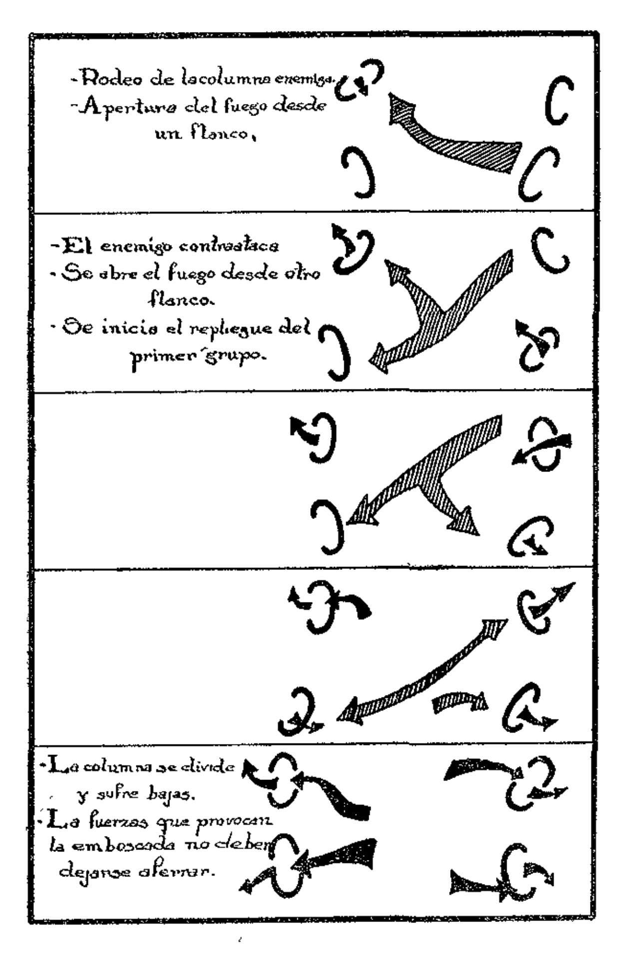


Emboscada "nariz sangrienta". Fig 22

6) **Emboscada "minué".**

Es preparada para que una fuerza pequeña hostigue, retarde y desgaste a una fuerza mayor, sin ser aferrada decisivamente.

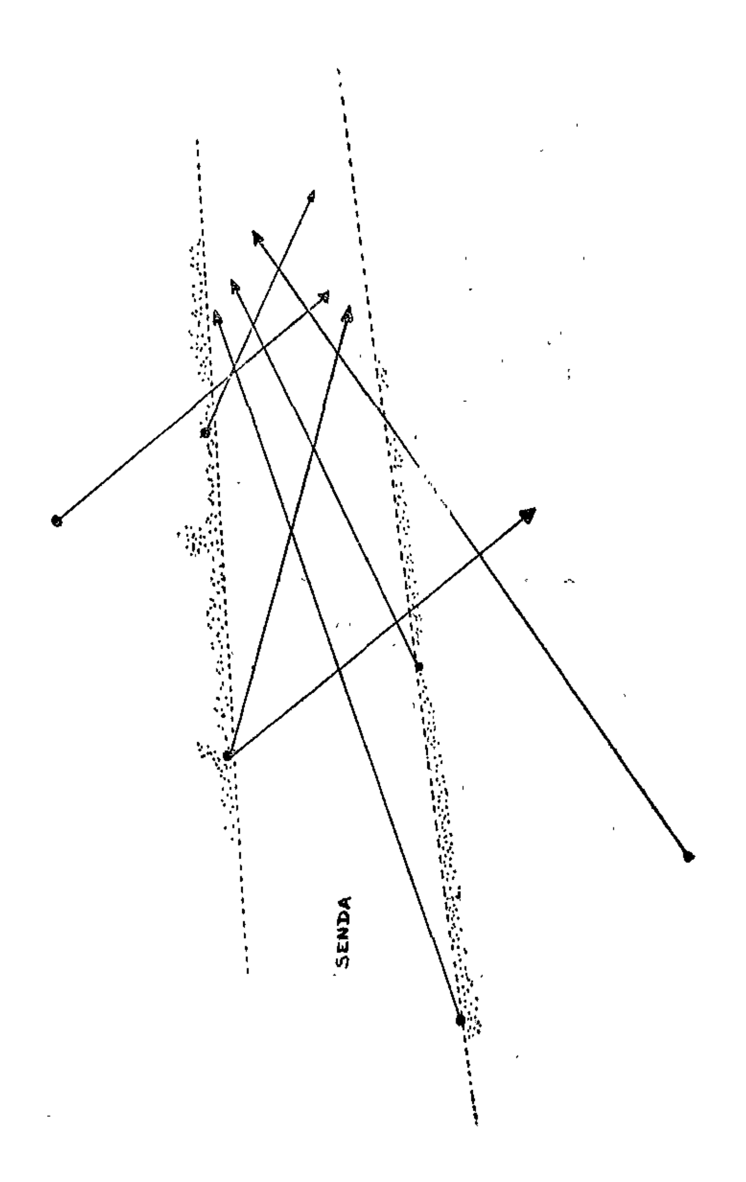
Cuando es empleada se permite que la fuerza enemiga desplace hacia la zona elegida. Cuando el enemigo está en el lugar deseado, se abre al fuego desde un flanco al frente y se dirige el mismo sobre la cabeza de la columna. Si un enemigo contraataca, los emboscados que reciben fuego se retiran y se abre el fuego desde uno de los flancos a retaguardia. Nuevamente se desplaza el fuego al otro flanco de adelante mientras la segunda fracción que ejecuta la emboscada se despliega ante el ataque enemigo. Este proceso se repite hasta que la fuerza enemiga es dividida. Entonces, la fuerza que ejecuta la emboscada se repliega antes de que pueda ser aferrada decisivamente. (Fig 23).



Emboscada "Minué". Fig 23

7) Emboscada en "S".

Se prepara especialmente para bloquear caminos y sendas (normalmente en misiones de retardo). Se pueden aumentar sus efectos agregando fuego de mortero y/o lanzagranadas para que batan la retaguardia de la fracción emboscada, mientras que el fuego de armas automáticas detiene y aferra al enemigo por el frente. **(Fig 24).**



Emboscada en "S". Fig 24

8) **Emboscada en "M".**

Se utiliza normalmente para retardar y desorganizar antes que para aniquilar

El personal se despliega si lo permite el terreno, formando aproximadamente una "M" muy aplastada (Ver Fig 25). La mayoría de las armas automáticas se ubican en los extremos A, C y E. En primer término abren el fuego desde B y D unos pocos fusileros, cuando el enemigo se encuentra a unos 400 a 500 metros.

Esto —normalmente— provocará la reacción enemiga y su consiguiente despliegue. Entonces, el enemigo presentará blancos favorables para que desde A y E se haga fuego de enfilada y desde C, fuego a corta distancia.

El golpe de fuego (violento y de corta duración) provocará suficientes bajas como para desorganizar y retardar al enemigo, permitiendo el desprendimiento y repliegue de la fuerza que ejecutó la emboscada bajo la protección de una pequeña retaguardia de combate.

Se puede aumentar la confusión ubicando dos buenos tiradores —es ideal contar con fusiles con alza óptica— en C, con la única misión de disparar sobre radio-operadores, suboficiales y oficiales.

9) Los encuentros con guerrilleros en el monte normalmente se producen a corta distancia. Los procedimientos que se describen a continuación están destinados a ser utilizados cuando el enemigo ha sido descubierto pero se aprecia que no ha notado la presencia de las propias tropas.

Estas combinación de circunstancias deberá provocar una **"emboscada imprevista"** a la que —por sus características— **se la llama "acelerada".**

Estas situaciones, se presentan normalmente dentro de estas dos variantes:

a) Al descubrir al enemigo, el hombre guía o cualquier otro que lo haya visto hace la señal de "Enemigo a la Vista", para lo cual apuntará su fusil en dirección al adversario. Cada integrante de la patrulla se inmoviliza en su puesto y apunta con su arma hacia el enemigo, o al menos en su dirección general. Si hay tiempo, puede darse la señal para la emboscada acelerada, por ejemplo, levantando la mano, con la palma vuelta hacia afuera, hasta la altura de la cara y apuntando a continuación con el brazo hacia las posiciones a ocupar para la emboscada, las cuales serán ocupada rápidamente.

Cuando el enemigo penetra en la zona de aniquilamiento o se acerca tanto a ella como resulte evidente que será el máximo al cual habrá de acercarse, se desata la emboscada a una señal del jefe o de cualquiera dentro de la patrulla que considere que la emboscada ha sido descubierta.

La señal para tirar es el primer disparo. Inicialmente todos harán fuego a la mayor cadencia para provocar el mayor daño posible antes de que el enemigo reaccione.

La orden de "Alto el Fuego" es dada por el jefe de la patrulla o por el más antiguo en caso de incapacidad de éste. Al cesar el fuego el primero y último hombre se ubican, sin previa orden, al frente y retaguardia (a lo largo de la senda) para bloquear las avenidas de aproximación al lugar de la emboscada. Cada soldado continúa en su posición, listo para disparar, esperan nuevas órdenes.

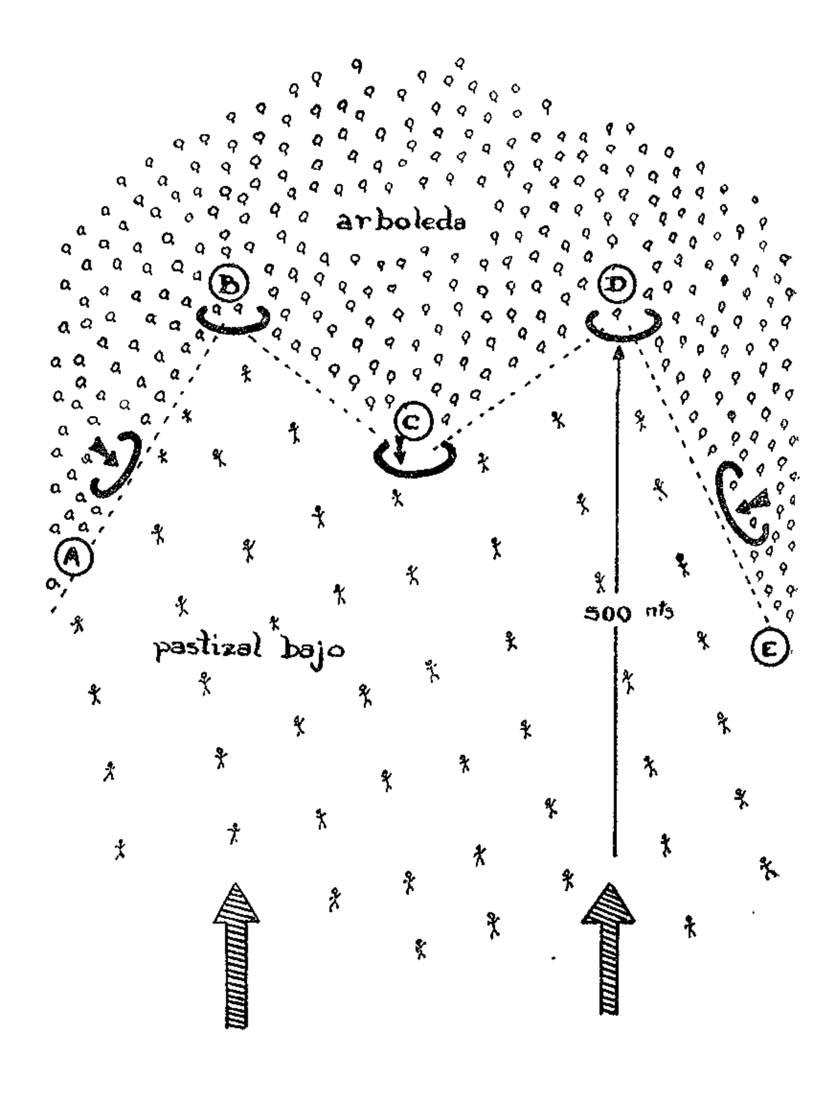
La orden normal en este momento será: "Equipo de Registro - Adelante". Impartida la orden por el jefe de patrulla, un equipo de 3 hombres previamente designado se adelanta para registrar a los muertos. El Nro. 1 registra, el Nro. 2 cubre al enemigo que es registrado y el Nro. 3 cubre tanto al 1 como al 2 y levanta elementos grandes del equipo enemigo. Cuando regresa el equipo de registro, el jefe de patrulla saca novedades e imparte la orden para la persecución (o repliegue si corresponde).

b) Otra variante de la emboscada acelerada es la de desatarla desde la posición inicial de inmovilidad. Esto puede ser necesario cuando el enemigo es descubierto a muy corta distancia.

En todos los casos, si hay repliegue, el guía o la seguridad posterior (dependiendo de la dirección probable de ataque enemigo), son los últimos en replegarse, debiendo dar la seguridad a los flancos para asegurarse contra un probable envolvimiento.

10) **Emboscada en "V".**

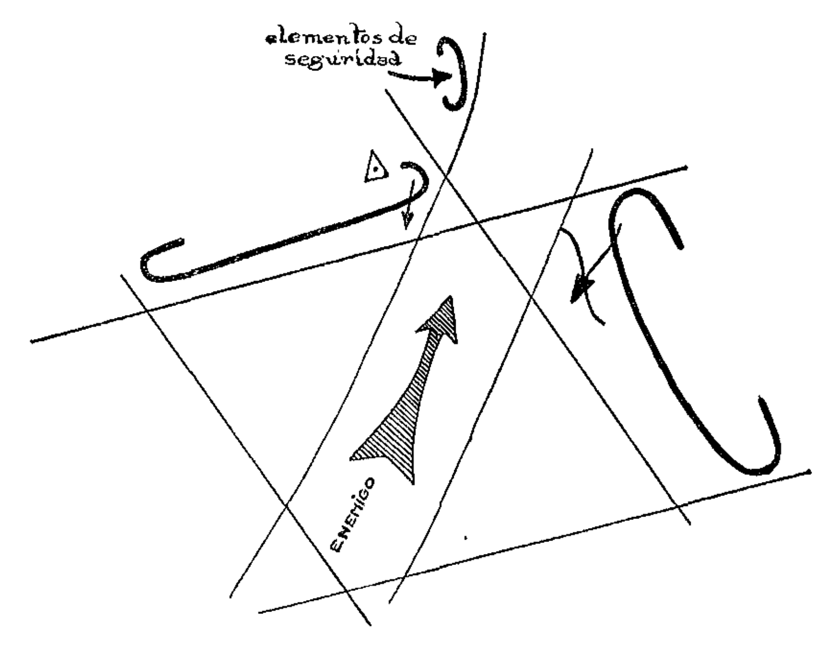
Se presta más para hacer empleada en terreno despejado, pero también ha sido utilizada en el monte. Las emboscadas con buen encubrimiento a lo largo de los brazos de la "V" pueden aproximarse hasta muy cerca de la senda o camino, luego que la punta de la fracción a ser emboscada ha pasado por allí.



Emboscada en "M". Fig 25

Esta emboscada se utiliza cuando el elemento que la ejecuta está seguro de que la fuerza enemiga se desplazará a lo largo de un determinado camino, en una dirección conocida.

Es difícil de descubrir por la vanguardia y guardaflancos enemigos, hasta que al menos una parte de la fuerza se encuentre dentro de la zona de emboscada. (Ver Fig 26).



Emboscada en "V". Fig 26

4.030. Ejecución de emboscadas.

1) **Acercamiento lejano.**

Es la aproximación que se realiza desde el comienzo de la operación hasta el punto de reunión cerca del objetivo.

Se pondrá especial cuidado en asegurar el secreto de la operación, para lo cual deberán adoptarse las medidas de contra inteligencia adecuadas.

2) **Reconocimiento y acercamiento próximo.**

El jefe de patrulla y los jefes de escalones y grupos harán el reconocimiento final tan detalladamente como sea posible. la aproximación de los escalones y grupos hacia sus respectivas posiciones se hará en el mayor orden posible, tratando de eliminar todo movimiento innecesario y evitando dejar indicios del mismo.

3) **Adopción del dispositivo y ocupación de las posiciones.**

Debe ser rápida y silenciosa. Primero ocupa sus puestos los equipos de recibimiento, seguridad, bloqueo anterior y bloqueo posterior para evitar sorpresas. Luego se emplazan las armas automáticas, a continuación los tiradores, finalmente se arma e instalan las trampas, minas, etc. Un hombre con equipo da constantemente la seguridad; el resto debe tener las armas a mano, listas para tirar.

Una vez ocupadas y enmascaradas las posiciones, el jefe de cada escalón las controla desde la dirección de aproximación del enemigo. Luego informa al jefe de patrulla.

El jefe de la emboscada y su reemplazante controlan personalmente todo el dispositivo, como si se tratara de la fuerza enemiga, poniendo especial énfasis en el enmascaramiento.

Con el jefe de patrulla y el jefe reemplazante debe ir personal borrando todas las huellas de pisadas en la zona de la emboscada de manera tal que al finalizar la revista, no debe quedar ninguna huella.

A partir de una señal convenida, todo personal que se desplace dentro del sector de la emboscada es considerado enemigo.

4) **La espera.**

Sólo el jefe de emboscada determinará el proceder a adoptar ante la presencia en la zona ocupada de civiles los cuales se aprecia que no han descubierto la emboscada.

Con los civiles que la descubran, lo normal será apresarlos y retenerlos hasta la ejecución de la emboscada, siempre y cuando que dicha retención no ponga en peligro el secreto de la operación (en dicho caso convendrá levantar la emboscada).

Se determinará turnos para descansar y racionar en las posiciones respectivas. Permanentemente habrá un 50 % de personal alistado.

Las señales de alarma se podrán dar: por radio, mediante sogas, lianas, cables de comunicaciones atado a la muñeca de cada integrante de la emboscada según un código sencillo a convenir. Por ejemplo: un tirón = "Ya vienen", dos tirones = "la cola de la columna enemiga pasó el bloqueo anterior", etc.

5) **El ataque.**

La orden para abrir el fuego la da el jefe de la emboscada. Todas las armas entran simultáneamente en acción.

En los primeros segundos se decide el éxito o fracaso de la emboscada. Mientras el enemigo esté agrupado y no haya reaccionado, el fuego debe ser nutrido.

6) **La persecución o repliegue.**

a) **La persecución.**

Se inicia tan pronto como el enemigo intente desprenderse y replegarse. Los equipos podrán perseguir localmente a elementos que estén dentro de la zona de acción. El jefe de la emboscada o el más antiguo en actitud de hacerlo, hará la explotación de la emboscada (revisar los muertos, recoger documentación, interrogar a algún herido abandonado, etc.) y a continuación iniciará la persecución o repliegue según sea ordenado.

Se informará por radio al Comando Superior (si es posible), los resultados de la emboscada y la acción posterior.

Debe recordarse que perseguir no significa olvidar las medidas de seguridad habituales para un desplazamiento, pues si eso ocurre es muy probable que se caiga en una emboscada tendida por aquellos a quienes se está persiguiendo.

b) **El repliegue.**

Se inicia solamente por orden del jefe de la emboscada. Esa orden normalmente será una señal según código conocido por todos. Los equipos se repliegan en el orden inverso al cual ocuparon el dispositivo, es decir: bloqueos anterior y posterior, seguridad, asalto, protección reserva y en último término el de recibimiento. Cada equipo, sigue su propio camino.

7) **Otras consideraciones.**

Si el enemigo no se presenta de acuerdo con la información inicial el equipo de seguridad lo informará rápidamente al jefe de emboscada para que adopte las medidas que juzgue convenientes.

Si el enemigo es alertado antes de la apertura del fuego, se disparará sobre elementos que estén dentro de la zona de aniquilamiento y se tratará de perseguir de inmediato al resto si fuera posible.

El jefe de la emboscada deberá ubicarse en un lugar donde esté en contacto con el equipo de seguridad, domine la mayor cantidad de terreno posible, pueda ordenar abrir y

cesar el fuego, pasar al asalto, replegarse o perseguir. Normalmente estará con el equipo de asalto.

4.031. Contraemboscada.

1) **La prevención.**

Entre las medidas que se pueden adoptar para evitar una emboscada podemos citar las siguientes:

a) Adecuada información sobre el enemigo.

b) Planeamiento detallado de todo movimiento.

c) Plan de engaño (salida en falso, salida previa de otra columna en dirección contraria a la cual se va a marchar y que regresa el cabo de unos pocos Km, etc).

d) Reconocimientos previos de los caminos de marcha a utilizar.

e) Ocupación de terrenos llave.

f) Empleo de guardaflancos.

g) Empleo de patrullas desmontadas en zonas peligrosas, por parte de tropas que se desplazan en vehículos, volviendo a embarcar aquéllas una vez sobrepasadas por éstas.

h) Comunicaciones radioeléctricas seguras entre la columna y el sistema de seguridad establecido a lo largo del camino de marchas (elementos que ocupan terrenos llave).

i) Comunicaciones radioeléctricas seguras entre los diferentes elementos integrantes de una columna de marcha, cualquiera sea su tamaño. Además, se deberán establecer horarios para tomar contactos con el Comando Superior, a los efectos de informar novedades, etc.

j) Cambiar de caminos de marcha con frecuencia o desplazarse a campo traviesa.

k) Modificar continuamente los horarios.

l) Cambiar la formación y ubicación de las armas de apoyo.

ll) Elegir una formación que brinde el máximo de seguridad de acuerdo al terreno en que se realice la marcha.

m) Mantener siempre alerta, inclusive en zonas donde la población parece amiga.

n) Emplear aviones y/o helicópteros que proporcionen cobertura aérea para detectar emboscada y brindar información sobre el camino de marcha.

o) No permitir ser engañado por lo que parece ser actividad civil normal, dado que ésto podría ser parte del plan de engaño enemigo.

p) Tratar a cada lugar probable de emboscada como si estuviera instalada en él una fuerza enemiga sin descuidar los que no parezcan más adecuados, evitando siempre caer en la repetición de procedimientos.

q) Adelantar exploradores, los cuales deben registrar el terreno continua y minuciosamente.

r) Desplazarse por escalones si es necesario, para aumentar la seguridad. De esta manera, siempre habrá un elemento en condiciones de apoyar mientras el otro se mueve.

s) Emplear perros para ayudar a detectar emboscada.

t) Contrainteligencia que preserve el sector de cualquier movimiento.

2) **La reacción inmediata.**

Es la resultante de un número de factores, entre los cuales pueden mencionarse:

a) Mando decidido y enérgico sumado a un sólido entrenamiento individual y de conjunto lo cual da por resultado sobresaliente moral condición imprescindible para salir airosamente de una emboscada.

b) Planeamiento adecuado. Misiones concretas para cada individuo, que sean comprendidas perfectamente.

c) Ensayos previos antes de iniciar la marcha.

d) Armamento en perfecto estado de funcionamiento. Munición comprobada (limpia, ligeramente lubricada y del calibre que corresponda).

e) Cadena de comando bien definida para que no haya problemas si el jefe de la fracción es puesto fuera de combate en el choque inicial. El reemplazante deberá tener órdenes claras. Lo mismo para quien deba hacerse cargo en tercer lugar, etc.

f) Armas listas para disparar en todo momento. Ningún arma individual irá colgada y mucho menos terciada. En zonas peligrosas todas las armas irán con tiro en la recámara y sin seguro, granadas de fusil colocadas en los tromblones; granadas de mano listas para arrojarlas instantaneamente.

g) Señal conocida por todo el personal (PON) para determinar la dirección del ataque de contraemboscada. Por ejemplo: un cohete rojo, en una determinada dirección.

4.032. Explotación de una contraemboscada.

Esta fase de la contraemboscada tendrá lugar únicamente en la contraguerrilla. El propósito de las mismas es aniquilar al personal enemigo.

En las operaciones tipo comando ya se trate de misiones de exploración o combate por lo general una vez que se logre salir de la zona de la emboscada se tratará de romper el contacto.

Una contraemboscada exitosa debe ser explotada rápida y decididamente. La explotación dependerá de los efectivos disponibles, enemigo, terreno, situación y posibilidades de obtener refuerzos. En la explotación se tratará de:

1) Una vez que se logró salir de la zona de aniquilamiento, reorganizarse velozmente y contraatacar con decisión sobre una o varias de las fracciones de guerrilleros.
2) Ocupar los terrenos llave y tratar de aferrar al enemigo para envolverlo y aniquilarlo.
3) Replegarse ordenadamente, combatiendo, en caso de manifiesta superioridad de los guerrilleros. Invariablemente se deberá tratar de no abandonarlos heridos y se recuperarán las armas y municiones de los muertos.
4) Reaccionar en forma tan enérgica y decidida que amenace o causarles demasiadas bajas o prolongar el contacto excesivamente exponiéndolos a ataques aéreos, intervención de reservas, etc., lo que podrá significar el éxito de la contraemboscada, obligando a que el guerrillero abandone la emboscada. Recordar que los guerrilleros no combaten a fondo sino cuando están seguros de triunfar.
5) Perseguir para mantener el contacto y lograr aniquilar la banda de guerrilleros.

4.033. Técnicas de contraemboscada.

Adaptadas a cada situación particular, las técnicas a emplear en una contraemboscadas responden a los siguientes esquemas:

1) **Vanguardia o retaguardia de una fracción caen en una emboscada (Asalto a un flanco de la emboscada).**

   Tan pronto como se desata la emboscada (dirigida sobre la seguridad que marcha en la punta o retaguardia), los hombres que están bajo el fuego deberán gritar: "Emboscada a la izquierda" (o derecha), comenzar a disparar sus armas en esa dirección o intentar salir rápidamente de la zona de aniquilamiento.

Los granaderos dispararán granadas de fusil sobre la emboscada para causarle bajas, cubrir el repliegue del personal que penetró en la zona de aniquilamiento y marcar el blanco. El elemento que no penetró en la emboscada se desplazará en cadena sobre el mismo lado del camino en el cual está instalada la emboscada, hasta corta distancia de sus posiciones.

A una orden del jefe de fracción asalta el flanco de la emboscada y se intenta llegar hasta el otro extremo de la posición enemiga. Luego de completar el asalto, se ordena "Alto el fuego".

Ante esta orden, se establece seguridad al frente, flancos y retaguardia. Luego el jefe ordena que se adelante un grupo (seguridad) para registrar la zona de la emboscada. Adicionalmente, se realizan las curaciones a los heridos. Completado esto y una vez que el jefe de fracción recibe la novedades de munición y personal por parte de los jefes de escalones, ordena iniciar el repliegue o la persecución, según lo permita la misión y situación (Ver Fig 27).

2) **El centro de una fracción cae en una emboscada (envolvimiento doble).**

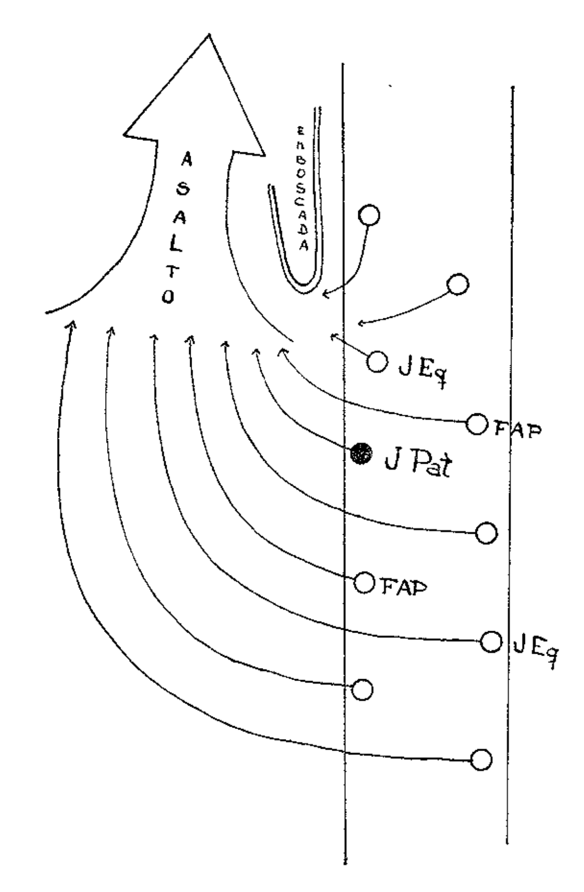
El elemento que ha caído en la emboscada pasa inmediatamente al asalto según las técnicas que se describen en 3). Simultáneamente con este movimiento, la vanguardia y la retaguardia se introducen unos cien metros en el costado del camino donde está instalada la emboscada.

Entonces, girarán a derecha e izquierda respectivamente para interceptar la retirada y apoyar a los emboscados desde los flancos o retaguardia. Posteriormente, la fracción se reorganiza y se repliega o persigue, según lo permita la misión y situación (Ver Fig 28).

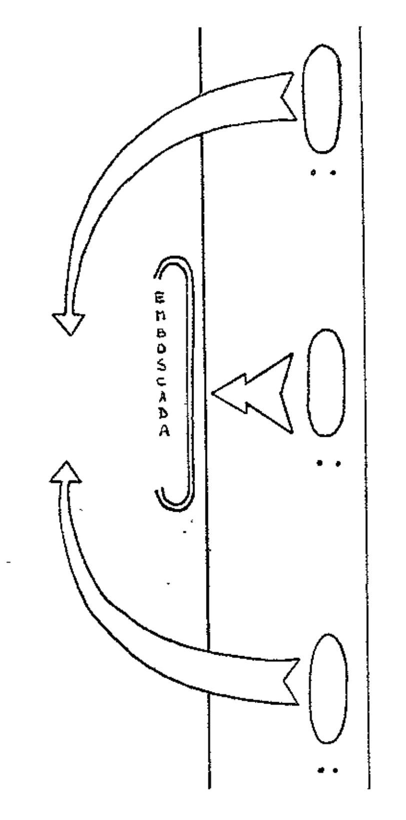
3) **Una fracción completa cae dentro de una emboscada (asalto lateral).**

La posibilidad de éxito reside en un asalto inmediato a la posición de la emboscada.

Cada hombre cambia de frente (girando hacia la emboscada) y corre hacia adelante, intentando pasar por completo a través de las posiciones de los emboscados, mientras dispara a la mayor cadencia posible. Recordar que todo el personal debe moverse instantáneamente cuando se desata la emboscada y que la distancia a recorrer es reducida, dado que —normalmente— la emboscada abrirá el fuego prácticamente a quemarropa.



Contraemboscada - Asalto a un flanco de la emboscada. **Fig 27**



Contraemboscada - Envolvimiento doble. **Fig 28**

Cuando la fracción ha sobrepasado la emboscada, se desplaza hacia atrás, en la dirección desde la cual venía marchando y se reorganiza en un punto de reunión. Luego de la reorganización, si la misión y situación le permite, la fracción regresa y ataca la emboscada, e intenta recuperar los muertos y heridos. Posteriormente, luego de sacar novedades, la patrulla se repliega o persigue, según lo permita la misión y situación (Ver Fig 29).

4) **Una fracción completa cae dentro de una emboscada frontal (asalto frontal).**

Por similitud con lo anteriormente expresado, al recibir fuego, inmediatamente se formará en cadena y se pasará al asalto de la posición enemiga haciendo fuego con todas las armas a la mayor cadencia posible, disparando granadas de fusil y arrojando granadas de mano, avanzando hasta sobrepasar totalmente las posiciones de las emboscadas. Una vez logrado esto, la fracción se reorganiza, regresa y ataca la emboscada —si aún permanece en ese lugar— e intenta recuperar los muertos y heridos.

Posteriormente se inicia el repliegue o la persecución de los guerrilleros si la misión y situación lo permite (Ver Fig 30).

5) **Una fracción cae en una emboscada en "U", "L", "V", "M", "S" o "Nariz Sangrienta".**

Ver Figura 31

SECCION VI

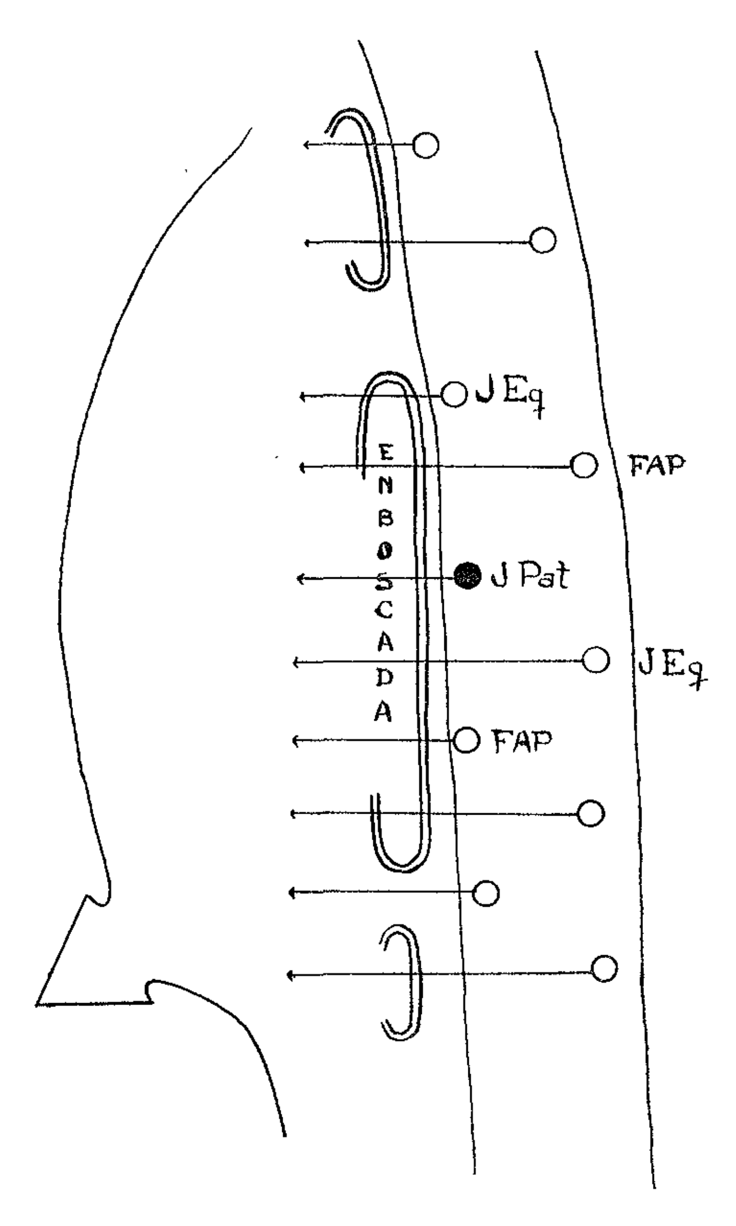
TECNICAS PARA LA EJECUCION DE UN GOLPE DE MANO

4.034. Ejecución.

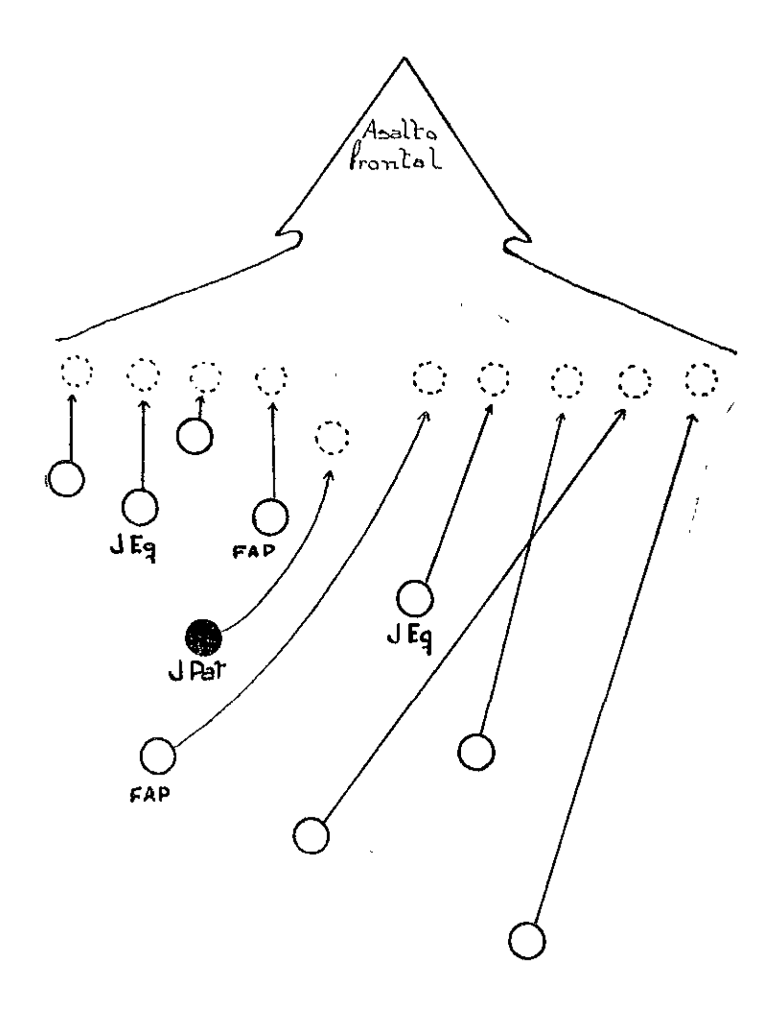
La ejecución de un golpe de mano exige, sobre todo en aquellos casos en que se trate de un objetivo protegido, una preparación de detalle. Esta preparación comprende:

1) **Búsqueda de información.**

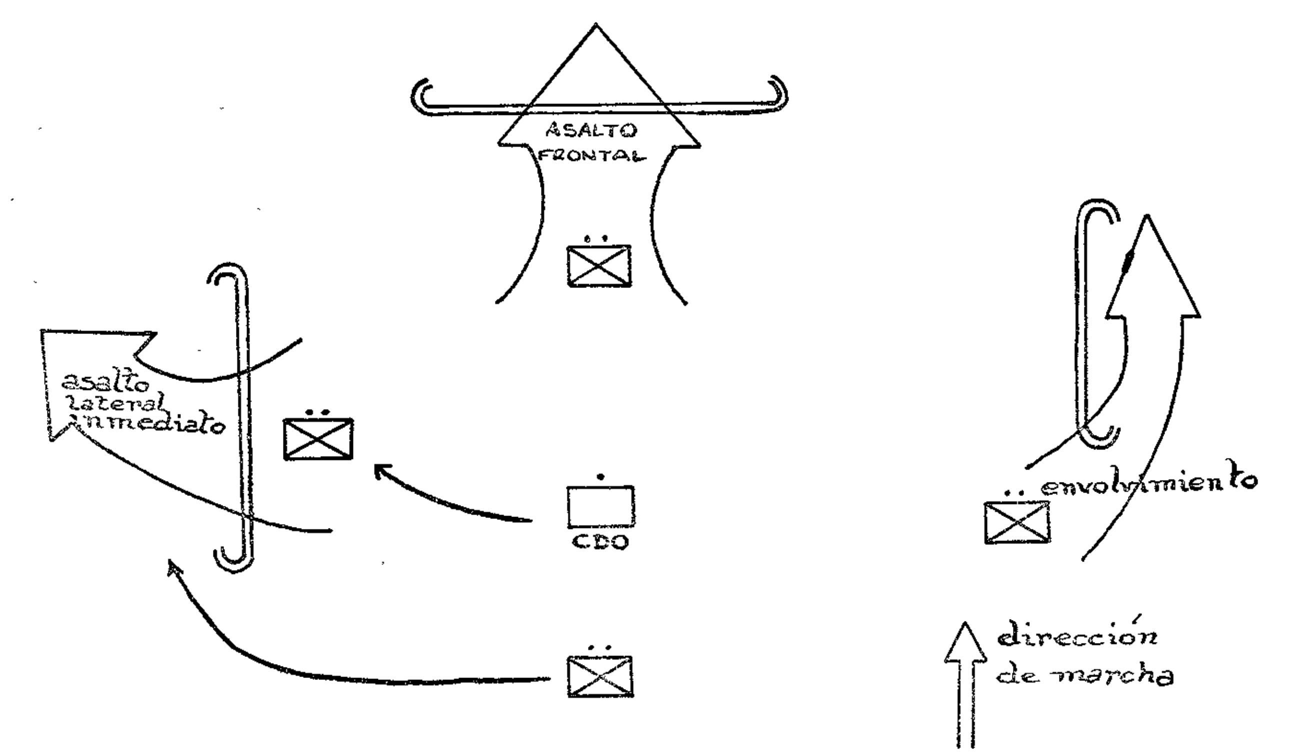
Es un aspecto de vital importancia, pues de la mayor o menor veracidad y volumen de la información obtenida, dependerán las posibilidades de éxito de la operación.



Asalto lateral. Fig 29



Contraemboscada - Asalto frontal. Fig 30



Contraemboscada - Proceder de una fracción que cae en una emboscada "U", "L", "V", "M", "S" "nariz sangrienta". Fig 31

Será fundamental el conocimiento sobre: efectivos, armamento, dispositivo, puestos de vigilancia, sistema de alarma, terreno adyacente (caminos de acceso y salida), peculiaridades, debilidades, etc.

2) **Análisis de la información.**

Deberá ser minucioso, teniendo especialmente en cuenta el grado de confiabilidad de la fuente de donde proviene, su antigüedad (fecha en que fue obtenido el informe). Si fuere posible, deberá ser confrontada con otra información que haya sido confirmada.

3) **Análisis del objetivo.**

Del mismo surgirán una serie de puntos de gran importancia, tales *como organización de la fuerza, dispositivo* a *adoptar*, equipos y armamento a llevar, etc.

4) **Misión.**

Todo lo clara y concreta que sea posible.

5) **Elección del momento.**

La elección del momento oportuno para dar el golpe de mano surgirá del conocimiento detallado del enemigo y el lugar. En general y como guía puede elegirse.

a) Las primeras horas de la madrugada, oportunidad en que los centinelas, fatigados por el esfuerzo de la guardia, relajan su vigilancia. En tal caso, el emplazamiento de los ejecutores de la operación deberá hacerse previamente durante la noche.

b) A medianoche, cuando sea necesario replegarse luego de la operación y entonces el mismo puede hacerse encubierto por la oscuridad.

c) Los días en que se presentan condiciones atmosféricas favorables que faciliten la aproximación encubierta (neblinas, tormentas, lluvias intensas, etc.).

d) En los horarios de las comidas, momento éste en que también se relaja la vigilancia por parte de los centinelas y de todo el personal en general.

6) **Planificación.**

Siguiendo la secuencia establecida para cualquier operación.

7) **Secreto y sorpresa.**

Constituyen la condición fundamental para el éxito en un golpe de mano. Impone la adopción de medidas de contrain-

teligencia que oculten las propias intenciones al enemigo, como ser:

a) Informado al personal mínimo, sobre la operación durante la etapa de planeamiento.
b) Informando a los ejecutores sobre el lugar de destino y la misión, en los momentos que proceden al desplazamiento, o en el lugar mismo de la ejecución.
c) Mediante el empleo de engaños y señales, tales como la divulgación de noticias falsas, movimientos simulados en direcciones opuestas a la real, etc.
d) Movimientos rápidos hacia el objetivo.
e) Movimientos nocturnos hacia los objetivos, con todas las precauciones del caso.
f) Uso de ropas civiles y/o de la región.
g) Ocultamiento total en el lugar del golpe de mano.
h) Silencio de radio.
i) No ejecución de reconocimientos previos cuando los mismos puedan delatar la operación que se intentará realizar.

4.035. Organización de la patrulla.

Varía según la misión, situación, terreno y efectivos disponibles, los principios que regulan la organización de la patrulla son:

1) Utilizar el mínimo de efectivos.
2) El personal que participe en la acción debe ser seleccionado cuidadosamente.
3) Las tareas serán asignadas en función de las especialidades y aptitudes particulares de cada hombre.

4.036. La organización mínima comprende dos escalones: escalón asalto y escalón seguridad.

Si se dispone de efectivos más numerosos se podrán organizar:

1) Escalón asalto.
2) Escalón apoyo.
3) Escalón seguridad.

4.037. Cada uno de estos escalones estará constituido por varios grupos, con una organización particular, adaptada a la misión a cumplir por cada uno de ellos.

1) **Escalón asalto.**

Su misión es ejecutar la acción principal del golpe de mano. Aprovechando la confusión que sigue a la iniciación del ataque, asalta con la mayor violencia posible y crea las condiciones necesarias para concretar la misión (destruir el objetivo, capturar prisioneros, etc.).

Estará constituido por diferentes grupos y normalmente durante la acción en el objetivo, contará con la presencia del jefe de fracción. Entre los grupos que pueden componerlo podemos mencionar los siguientes:

a) **Grupo eliminación de centinelas.**

Su misión es poner fuera de combate, matando o neutralizando a los centinelas enemigos. Se debe preveer un equipo por centinela a neutralizar. Es necesario considerar como poco probable la puesta fuera de combate silenciosa y simultánea de un puesto de centinela doble.

A menudo, un hombre ejecutará el ataque de un centinela. Sin embargo, el equipo debe estar formado por 2 ó 3 hombres:

a. El matador, le ataca al centinela utilizando una cuerda, un puñal, una pistola, revólver o pistola ametralladora con silenciador.

b. El(los) protector(es), quien(es), armado(s) de pistola ametralladora o fusil da(n) la seguridad al matador, manteniéndose listo(s) para ultimar al centinela si éste se volviera una amenaza para su compañero. Ayudará(n) igualmente a maniatar al centinela si hubiera sido neutralizado.

La aproximación final es una de las partes más delicadas de la acción de este grupo. La progresión debe efectuarse muy lentamente, para asegurarse no hacer ningún ruido que pueda delatar a la propia tropa. Es conveniente prever plazos largos.

b) **Grupo bloqueo.**

Su misión es impedir toda huída o ayuda del exterior, protegiendo a los grupos asalto y demolición, contra cualquier intervención de elementos enemigos que participen en la defensa del objetivo y cuya puesta fuera de combate no haya sido prevista en el plan de ataque. La mayoría de las veces, la neutralización de los medios de enlace y de comunicaciones del enemigo son tareas del grupo bloqueo.

Este grupo estará compuesto por uno o más hombres, dotados de armas automáticas individuales o colectivas (pistola ametralladora, FAL, FAP o MAG) y granadas de mano).

Los equipos de bloqueo son empleados de manera que impiden la huída del personal que se encuentra en el objetivo y/o la intervención de personal que esté fuera del mismo.

c) **Grupo asalto.**

Su misión es poner fuera de combate al personal que asegura la defensa del objetivo, y que puede oponerse a la acción del grupo demolición.

Sus efectivos varían, según la fuerza del enemigo. Están armados únicamente con armas individuales automáticas (FAL o pistola ametralladora) y granadas de mano y de fusil.

El grupo asalto ejecuta su misión después que los centinelas han sido puestos fuera de combate. Si la alarma no hubiera sido dada prosigue su aproximación al objetivo hasta que alcanza una distancia tal que posibilita el lanzamiento de granadas, las que serán arrojadas para crear confusión y disminuir la capacidad de reacción del enemigo. Luego se lanzará al asalto para concretar la finalidad del golpe de mano.

d) **Grupo demoliciones.**

Su misión es efectuar la destrucción prevista del objetivo. La destrucción puede ser realizada.

a. Por orden del jefe de la operación.

b. Por iniciativa del jefe de grupo.

c. En el horario previsto.

La composición del grupo varía según el peso de los explosivos a transportar. Como término medio se debe prever hasta 20 kg. por hombre. Durante la aproximación deben ir separados los explosivos de los iniciadores. El armamento individual se basa en pistolas o pistolas ametralladoras.

El grupo demolición abandona su lugar de espera a la hora convenida o a una señal del jefe del grupo asalto. El factor más importante a tener en cuenta es la rapidez.

2) **Escalón apoyo.**

Su misión es apoyar con sus fuegos al ataque del escalón asalto, asegurar que el camino de repliegue esté protegido y cubrir la retirada de los escalones de la fuerza.

Comprenderá normalmente una fracción de tiradores, armas automáticas (FAP y/o MAG) y otras del tipo que sea necesario para el cumplimiento de la misión (lanzacohetes, morteros, etc). Debe estar en condiciones de mantener el enlace por radio con el escalón asalto y por otros medios alternos tales como señales pirotécnicas acústicas, etc., mediante un código sencillo en el que se tendrán especialmente en cuenta las señales para abrir fuego, detener los fuegos de apoyo, alargarlos, desplazarlos, hacer intervenir nuevos elementos ante una resistencia inesperada enemiga, etc.

3) **Escalón seguridad.**

Su misión es alertar toda tentativa enemiga tendiente a apoyar a los elementos afectados por el golpe de mano, desde el exterior del objetivo (por ejemplo, reservas que acudan desde otras unidades).

Estará constituido por varios grupos de seguridad.

La cantidad de grupos de seguridad dependerá de los efectivos propios y de las avenidas de aproximación hacia el objetivo que pueda emplear el enemigo para reforzarlo. Debe dejarse un grupo seguridad para proteger el Punto de reunión cerca del objetivo.

Los grupos seguridad en el objetivo tienen como misión alertar al resto ante la intervención de elementos enemigos que pueden actuar en provecho de los defensores del objetivo.

El efectivo será de 1 ó 2 hombres, provistos de armas individuales (pistola ametralladora o FAL).

Estos grupos no tienen —normalmente— una misión de combate y son destinados a advertir sobre la aproximación de refuerzos enemigos. Serán emplazados sobre las avenidas de aproximación más probables de reservas locales enemigas.

Su misión debe ser determinada en detalle, particularmente en lo referido al proceder en caso de ataque enemigo, duración de la misión, cómo romper el contacto y replegarse, retirada y reunión con el resto de la propia fracción que ejecutó el golpe de mano.

4.038. Proceder en el caso que un escalón o grupo no esté en su emplazamiento a la hora H.

Según la situación y la misión del escalón o grupo ausente, el jefe de la operación debe decidir:

1) Dejar sin efecto la operación.
2) Modificar el plan inicial.
3) Retardar la iniciación del ataque.
4) Ejecutar el ataque con los medios disponibles y según el plan previsto.

4.039. Proceder en caso que el enemigo sea alertado antes de la hora H.

El jefe de la operación puede:

1) Ordenar el repliegue.
2) Hacer ejecutar el ataque desde el primer momento en que haya sido dada la señal de alerta por el enemigo, si aprecia que sus escalones y grupos se encuentran ya en sus respectivos puestos.

4.040. Proceder en caso de fracasar.

Si la neutralización de los defensores del objetivo no permite obtener las condiciones previstas, el responsable de la operación no debe titubear en dar la señal de repliegue salvo en el caso en que la misión deba ser cumplida a cualquier costo.

4.041. Emplazamiento y reemplazo del jefe en la acción en el objetivo.

El jefe deberá estar durante la acción, en el lugar donde se decida el golpe de mano.

Una vez iniciada la acción, puede ocurrir que el jefe reemplazante no pueda ser prevenido a tiempo de la puesta fuera de combate del jefe de fracción o no encontrarse capacitado para asumir el mando por el lugar que ocupa. En este caso el jefe de escalón de mayor jerarquía debe asumir la conducción de la misma.

En una operación bien montada, la desaparición del jefe no debe tener —normalmente— ningún efecto negativo sobre el desarrollo de la acción.

4.042. Señales para el ataque, reconocimiento y repliegue.

1) **Para el ataque.**

El ataque podrá ser iniciado:

a) A una señal con brazos y manos o un contacto por medio de un estafeta, informando la puesta fuera de combate de los centinelas.

b) A una señal luminosa o acústica (cohetes silbato, tiro con munición trazante luminosa, explosión, etc.).

c) Al abrir el fuego el adversario o dar la alarma.

d) Al recibir una orden por radio.

2) **Para el reconocimiento.**

Es muy útil una señal que permita al personal atacante reconocerse rápidamente. Esta puede ser un pañuelo colocado en el brazo o cabeza. Durante la marcha de aproximación, una tela blanca adhesiva (luminosa si es posible), cosida en el cuello del blusón (en el reverso para que pueda ser vista con el cuello levantado y desaparezca al bajárselo), o en la parte posterior del cubrecabeza, resulta sumamente práctica.

3) **Para el repliegue.**

Para el repliegue puede utilizarse:

a) Una orden a viva voz o por estafetas.

b) Una señal transmitida por radio.

c) La explosión de las cargas colocadas por el grupo demolición que indican el cumplimiento de la misión (este procedimiento es el más sencillo y debe ser adoptado cuando esté previsto una demolición).

d) Encender un cohete de señales (procedimiento poco confiable debido a que el enemigo puede utilizar un mismo cohete con las mismas características del previsto por el jefe de la operación).

SECCION VII

TECNICAS PARA EFECTUAR BLOQUEOS DE VIAS DE COMUNICACIONES

4.043. El bloqueo de vías de comunicaciones deberá ser preparado cuidadosamente, debiendo tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

1) Misión.

2) Secreto - Sorpresa.

3) Conocimiento mínimo del enemigo.

4) Elección del lugar.

5) Elección del momento.

6) Planificación de la acción.

4.044. Lo fundamental a tener en cuenta en cada uno de estos aspectos, para obtener el éxito, es:

1) **Misión.**

Determinación de los plazos dentro de los cuales deberá ser defendido el bloqueo. Es decir, el **desde** y el **hasta** del enunciado de la misión, pues de ello dependerá en primera instancia todo lo que se haga para preparar y defender el bloqueo.

2) **Secreto - Sorpresa.**

Mediante el empleo de caminos recubiertos para aproximarse al lugar donde se instalará el bloqueo, ubicándolo en lugares donde sea muy difícil la observación lejana del mismo o por aire.

3) **Conocimientos mínimos del enemigo.**

Tratar de obtener la mayor cantidad posible de información sobre el enemigo. Esto posibilitará instalar un bloqueo capaz de resistir los ataques del enemigo durante todo el tiempo que sea necesario y especialmente evitará que se caiga en el vacío, al instalar el bloqueo en un camino que no siga el enemigo. Se debe procurar tener un conocimiento lo más acabado posible sobre:

a) Actitud probable o conocida.

b) Itinerarios probables.

c) Efectivos probables.

d) Disponibilidad de elementos blindados.

e) Apoyo eventual en la zona.

f) Medios de comunicación y de alarma que utiliza.

g) Moral,

h) Reacción habitual.

i) Otros apoyos.

4) **Elección del lugar.**

Como norma general, el lugar elegido deberá restar libertad de movimientos al enemigo. Por ejemplo: terrenos anegados o pantanosos a un costado o a ambos lados del camino, desfiladeros, un curso de agua que frene su avance, paredes verticales, etc.

Deberá tratarse que la zona elegida reúna condiciones que permita:

a) **Bloquear la avenida de aproximación.**

Negando al enemigo la posibilidad de eludirlo; sin embargo en ciertos casos un Comando Superior puede desear violar este principio para canalizar el avance del enemigo por un lugar deseado.

b) **Aprovechar los obstáculos naturales.**

La instalación de bloqueos a lo largo de la pendiente ascendente de un cerro empinado, a través de arroyos, pantanos, cañadones, etc., constituyen ejemplos del aprovechamiento inteligente de obstáculos naturales. Se pueden construir fácilmente obstáculos artificiales para reforzarlos, complementarlos y conectarlos con los obstáculos naturales ya existentes. Esto creará una obstrucción altamente eficaz con un esfuerzo mínimo.

c) **Defenderla fácilmente.**

La posición elegida para las tropas que defienden el bloqueo deben proporcionar seguridad perimétrica y cubrir el obstáculo y sus avenidas de aproximación mediante la observación y los fuegos, para evitar que el enemigo pueda eliminarla o rodearla.

d) **Sorpresa.**

Es sumamente deseable que el enemigo sea sorprendido para poder producir un máximo de confusión y bajas. Para ello los obstáculos deberán enmascararse, al igual que el personal, el cual permanecerá a cubierto en sus posiciones hasta que sea demasiado tarde para que el enemigo pueda reaccionar eficazmente.

El empleo de cargas de demolición destinadas a provocar desmoronamientos en las laderas de los cerros o para abrir cráteres en los caminos (que impidan eficazmente el tránsito de vehículos de todo tipo a través de ellos), o el de minas AP, APP e incendiarias (para causar repentinamen-

te un número elevado de bajas entre el personal a pie o embarcado en vehículos), constituyen claros ejemplos de cómo incrementar fácilmente la defensa del obstáculo, y obtener una acción sorpresiva mortífera.

e) **Transitabilidad hacia retaguardia.**

Disponer de buenos caminos o sendas hacia retaguardia no solo facilitará el abastecimiento sino también un rápido repliegue del personal que defiende el bloqueo. Un repliegue lento o "embotellamientos" durante el mismo, pueden llevar a la destrucción de la acción que ejecutó el bloqueo.

5) **Elección del momento.**

La ejecución durante el día o la noche de un bloqueo presenta las siguientes ventajas y desventajas:

a) **Día.**

a. **Ventajas.**

a') Mayor eficacia de los fuegos.

b') Buena observación sobre el enemigo y el o los obstáculos.

c') Facilidad para controlar la operación.

b. **Desventajas.**

a') La sorpresa se hace más difícil.

b') El enemigo puede reorganizarse con mayor rapidez.

c') El repliegue (si lo hubiere), se dificulta.

b) **Noche.**

a. **Ventajas.**

a') La sorpresa se ve facilitada.

b') Hay un mayor efecto moral.

c') Disminuye la eficacia del fuego enemigo.

d') El repliegue (si lo hubiere), es más fácil.

b. **Desventajas.**

a') Menor eficacia de los propios fuegos.

b') Control más difícil de la operación.

c') Dificultad para observar los movimientos del enemigo o impedirlos o dificultarlos mediante los propios fuegos.

6) **Planificación de la acción.**

El plan debe ser lo más detallado posible, tratando de prever las acciones del enemigo. Si la situación lo permite, deberán hacerse ensayos de las distintas fases de la operación (particularmente del repliegue). El plan previsto debe permitirle el Jefe del bloqueo ejercer un control estrecho de la operación, esto se obtiene mediante ensayos y comunicaciones eficaces.

4.045. Organización de la fuerza.

Su volumen dependerá —fundamentalmente— de la misión y su organización estará estrechamente relacionada con la situación, terreno y los efectivos disponibles. Pero en cualquier caso será conveniente tener organizados por lo menos dos escalones: uno de seguridad (observación adelantada) y otro de "asalto" que reunirá la masa del poder de combate de la fuerza que defienda el bloqueo.

1) **Misión del escalón seguridad.**

Ocupa posiciones alejadas del lugar del bloqueo, sobre las principales avenidas de aproximación del enemigo. No combate por el fuego a menos que circunstancias excepcionales lo obliguen a ello.

2) **Misión del escalón asalto.**

Ocupa posiciones desde las cuales sus fuegos controlan eficazmente el o los obstáculos que obstruyen el camino y que permiten defender el bloqueo por el tiempo impuesto en la misión y ejecutar un repliegue ordenado, en la dirección deseada, si ello fuere necesario.

4.046. Planeamiento y preparación de un bloqueo.

Al recibir la misión el Jefe de fracción toma las notas necesarias y prepara una carta con las anotaciones mínimas indispensables para cumplir su misión. Formula preguntas, requiere una carta actualizada o una fotografía aérea. Si es necesario solicita ejecutar personalmente un reconocimiento aéreo o terrestre (1). Además:

---

(1) Es conveniente aclarar que no será anormal que el Jefe de fracción reciba por radio la orden de instalar un bloqueo en una determinada coordenada mediante un mensaje cifrado el cual incluirá datos muy someros tales como: hora de instalación del bloqueo, lugar, dirección de avance del enemigo y probables efectivos.

1) **Obtiene información sobre el terreno.**

Condiciones meteorológicas, enemigos, civiles, fuerzas amigas, abastecimiento, medidas de control.

2) Realiza el cálculo de material y equipo especial, teniendo en cuenta las necesidades de material, munición, armamento y equipo especial para construir los obstáculos y la posición de la fuerza que defenderá el bloqueo.

3) Confecciona al plan tentativo. El mismo podrá incluir los siguientes aspectos:

   a) Plan de fuego y medidas para el control de los mismos. Sectores de fuego para cada arma y la señal para la apertura del mismo.

   b) Ubicación detallada de los obstáculos artificiales, de las armas automáticas y antitanques y del personal, para lograr ejecutar fuegos eficaces sobre los obstáculos, sus flancos y avenidas de aproximación hacia los mismos. Ello buscará impedir que el enemigo se despliegue alrededor de ellos y pueda montar ataques eficaces contra la posición de defensa.

   Las posiciones individuales y de las armas no deben estar al alcance de granadas de mano arrojadas desde el obstáculo propiamente dicho y los accesos al mismo.

   c) Plan de repliegue que incluirá: caminos de repliegue que proporcionen —dentro de lo posible— cubiertas y encubrimiento; fuegos para apoyar la interrupción del combate y cubrir el repliegue y otros planes para la ocupación de posiciones sucesivas desde donde se protegerá el movimiento retrógrado.

   Además, se seleccionarán puntos de reunión a retaguardia de las sucesivas posiciones.

4) Coordinar con el Jefe de subunidad, S 2, S 3, CAF, S 4 y Oficial de Comunicaciones.

5) Imparte la orden preparatoria (esta orden debe ser impartida cuanto antes).

6) Ejecuta el reconocimiento llevando consigo los Jefes de fracción si fuera posible.

7) Completa el plan. Si hay tiempo, confecciona una mesa de arena de circunstancias para controlarlo.

8) Realiza la coordinación final con el S-2 para pedir la última información disponible sobre el enemigo.

9) Imparte la orden de operaciones (bloqueo). El Jefe de fracción hará primero una orientación topográfica e informará —si conviniera— sobre las condiciones meteorológicas y características del terreno en el lugar del bloqueo. (Ver Anexo 5).

10) Efectúa ensayos de todas las acciones para la instalación y defensa del bloqueo. Se deberá insistir en que todo el personal conozca: caminos de aproximación, puntos de desdoblamiento y reunión, proceder durante la defensa, cómo y cuando abrir el fuego, proceder durante la conexión (1) o retirada.

11) Realiza una inspección final del personal, armas comprobadas, y enmascaramiento, controlando también el llenado de caramañolas, que el calzado y las medias estén en condiciones, las radios, en servicio (baterías nuevas y en la frecuencia ordenada), tenencia del paquete de curaciones, etc.

4.047. Ejecución de la operación.

Se divide en cuatro fases (sin tener en cuenta la aproximación a la zona donde se instalará el bloqueo).

—Adopción del dispositivo y ocupación de la posición.

—La espera.

—La defensa del bloqueo.

—La retirada o la conexión.

1) **Adopción del dispositivo y ocupación de las posiciones.** (Ver Fig 32).

Debe ser lo más rápida posible y consiste en:

a) **Establecimiento de la seguridad.**

Se establecerá seguridad perimétrica no solamente para dar la alarma, sino también para proporcionar una adecuada coordinación y guiar el pasaje del obstáculo por propias tropas (en el caso de operaciones retrógradas).

---

(1) El RV-136-1 "Terminología castrense de uso en las fuerzas terrestres", define las operaciones de conexión como las que "se ejecutan para lograr la reunión de dos fuerzas terrestres. Tal unión puede tener lugar durante el relevo de una unidad aislada, en la ruptura del cerco de una fuerza rodeada...". Es el caso típico del bloqueo que se ejecuta durante una operación ofensiva y ha sido instalado en la retaguardia enemiga, con misión de sostenerse en la posición hasta conectar con las fuerzas amigas que avanzan hacia el bloqueo.

Dicha seguridad se materializará adelantando puestos de observación y dejando en la zona de posiciones de cada fracción integrante del escalón de asalto, por lo menos un centinela a cargo de un arma automática en condiciones de reaccionar instantáneamente ante cualquier amenaza.

Las armas antitanques también estarán listas para tirar, apuntadas en la dirección más probable por donde pueda producirse la aparición de blindados enemigos. Además todo el personal deberá tener permanentemente el armamento individual a la mano, listo para disparar (cargado y en seguro), mientras se trabaje en la preparación de las posiciones, los distintos obstáculos y su enmascaramiento.

b) **Construcción simultánea del obstáculo principal, despejamiento de campos de tiro y establecimiento de las comunicaciones hacia retaguardia.**

La instalación de minas y/o explosivos, no será completada hasta una hora determinada o hasta que la situación así lo imponga, a fin de no impedir el movimiento de propias tropas a través del obstáculo. Esto permitirá el empleo de los caminos por un tiempo mayor y el rápido repliegue de fuerzas propias hacia retaguardia (si corresponde).

Todo será cuidadosamente enmascarado y controlado desde los lugares por donde eventualmente avanzará el enemigo.

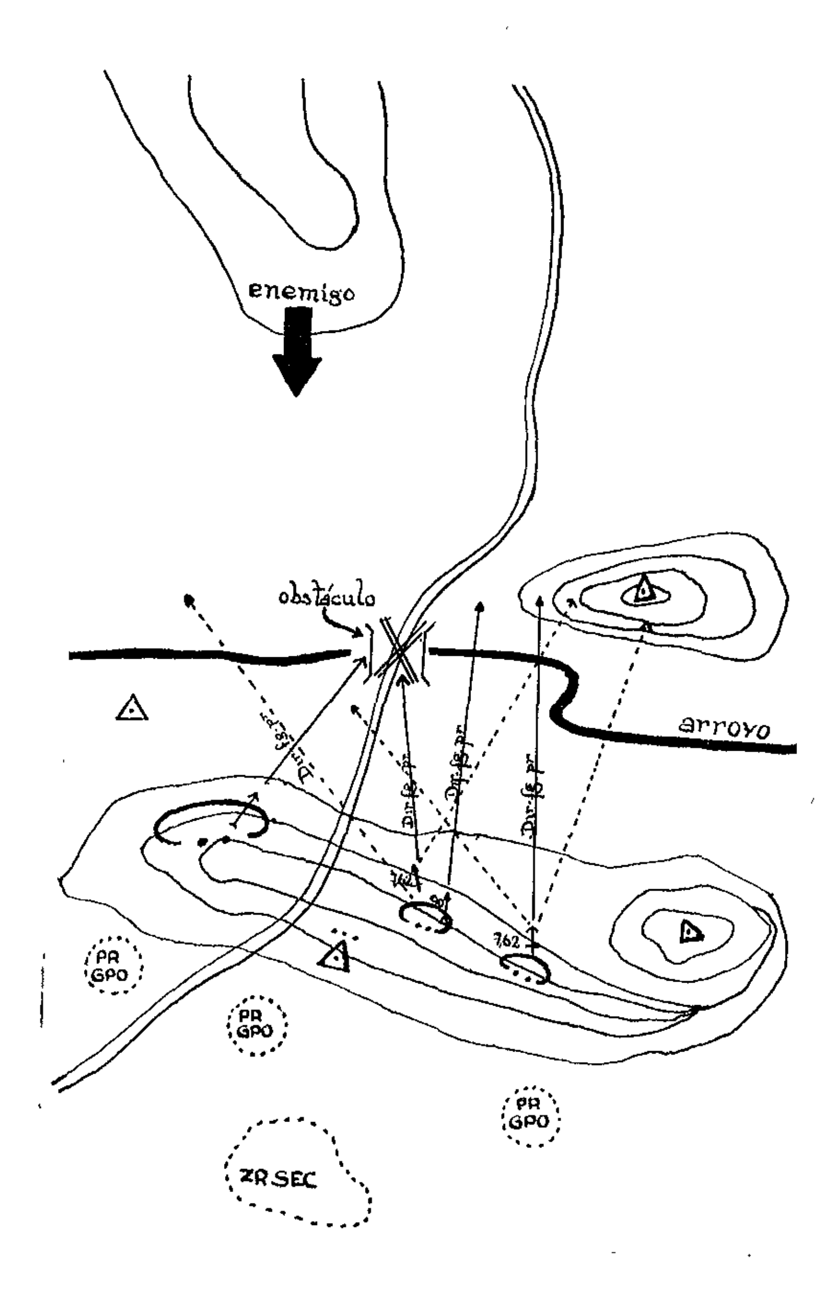
c) **Construcción de emplazamientos y abrigos, de obstáculos secundarios y mejoramiento de caminos de repliegue existentes.**

Estos trabajos serán ejecutados simultáneamente, después que se haya cumplido lo mencionado en b.

2) **La espera.**

Se determinarán turnos para descansar y racionar en las posiciones respectivas. Permanentemente habrá un 50 % de personal alistado.

Las señales de alarma se podrán dar: por radio, mediante sogas, lianas, trozos de cable de comunicaciones atado a la muñeca de cada integrante del bloqueo según un código sencillo a convenir. Por ejemplo: un tirón "Ya vienen", dos tirones, "no disponen de vehículos blindados", etc. (Ver 4030. 4).



Posiciones para el bloqueo de vías de comunicación. Fig 32

3) **La defensa del bloqueo.**

Cuando el enemigo se aproxime a la posición de bloqueo, los elementos de seguridad darán la alarma de acuerdo a las señales convenidas. Y previa orden, se replegarán por los caminos reconocidos hacia la zona de defensa, sin combatir con el enemigo (para evitar delatar prematuramente la presencia de las propias tropas).

Dado que la sorpresa es un factor importante en la defensa del bloqueo, el personal que lo protege tratará por todos los medios de no descubrir prematuramente sus posiciones y esperará que el enemigo llegue hasta el obstáculo sin disparar.

Solo entonces se abrirá el fuego de todas las armas sobre el mismo y sus accesos, pudiéndose incluir fuegos de artillería y/o morteros, a lo largo de su dirección de avance y sobre los lugares del terreno que brinden cubiertas y encubrimiento.

Cuando el enemigo despliegue para pasar al asalto de la posición, los fuegos serán desplegados rápidamente hacia las probables zonas de reunión, avenidas de aproximación a la posición y los flancos.

4) **El repliegue y retirada o la conexión** (según lo imponga la situación).

a) **Repliegue y retirada.**

Antes que el enemigo alcance una distancia que permita aferrar las propias tropas, el Jefe del bloqueo ordenará el repliegue. Para proteger el mismo se utilizarán obstáculos secundarios, fuegos de artillería y morteros y la ocupación de posiciones sucesivas hacia retaguardia. Se seleccionarán puntos de reunión en cada una de estas posiciones para mantener el control de la fuerza durante el repliegue y retirada.

b) **La conexión.**

Se tendrá especialmente en cuenta que todo el personal conozca detalladamente los siguientes aspectos:

a. Sistemas de identificación: brazaletes, medios pirotécnicos, marcaciones de vehículos, etc.

b. Comunicaciones: indicativos de llamada y frecuencias de trabajo, al igual que los códigos correspondientes.

c. Punto de conexión.

Solamente si el personal, hasta los niveles más bajos, conoce a fondo los aspectos enunciados, será posible garantizar una conexión exitosa y durante la cual no se produzcan errores lamentables que se traduzcan en bajas entre fuerzas amigas causadas por el propio fuego.

SECCION VIII

DEMOLICIONES, MINAS Y TRAMPAS EXPLOSIVAS

4.048. Conceptos generales.

El combate moderno muestra en forma acabada, que el empleo de explosivos se incrementa a diario.

Las unidades regulares, como así también las fuerzas irregulares, deben acreditar gran aptitud en el manejo de explosivos de variado poder.

Estas últimas han desarrollado con ingenio y habilidad, una gran capacidad para la preparación y utilización de dichos medios, lo que les ha permitido obtener numerosos éxitos, no solo en acciones de terrorismo y sabotaje, sino en el campo de combate para la instalación de emboscadas, construcción de todo tipo de trampas y minas y destrucción de distintos objetivos.

Un "comando" deberá poseer un amplio conocimiento de los materiales de esta naturaleza, para estar en aptitud de emplearlos con mayor ventaja sobre el enemigo y a la vez, prevenir y desbaratar las acciones que éste intente, mediante la adopción de medidas adecuadas. Basará sus conocimientos en el empleo del material reglamentario de acuerdo a lo que prescriben el RC-65-64 (Demoliciones) y el RC-65-65 (Minas y trampas explosivas) y además deberá desarrollar su habilidad e ingenios para obtener el máximo rendimiento en el empleo del material de circunstancias.

4.049. Material explosivo de circunstancias.

1) Dinamita.

Es un compuesto de nitroglicerina y tierra porosa. Precisa detonador para su deflagración. Se usa en forma de barras o secciones cilíndricas envueltas en papel de cera o parafinado grueso. Las barras pueden ser de 10 a 30 cm de largo y de 3 a 4 cm de diámetro.

2) **Pólvora negra.**

Se presenta bien compacta y presionada. Para lograr un encendido uniforme se utilizará mecha rápida o detonador.

Se fabrica de diferentes tamaños que fluctúan desde pequeños tramos hasta pastillas grandes de forma irregular.

Debe manejarse con cuidado ya que se enciende por fricción o chispas fácilmente.

La pólvora negra es uno de los pocos explosivos que se pueden destruir por inmersión en agua ya que el contenido de nitrato es completamente soluble.

3) **Pólvora sin humo.**

Es un compuesto de nitrocelulosa. Posee un tamaño uniforme pues se corta a máquina. Es de color gris blanco. Es menos sensible que la pólvora negra y resiste mejor a la humedad. Se inflama con detonador y debe ser bien atracada pues su velocidad de combustión es menor que la de la pólvora negra.

4) **Explosivos comerciales.**

Entre ellos se encuentran gelinita, explosivos plásticos, la misma dinamita. Para utilizarlos se debe seguir las indicaciones del fabricante. Su empleo también está previsto en el reglamento Demoliciones. (RC-65-64).

5) Recipientes con nafta, solventes u otros líquidos de rápida combustión.

4.050. Encendido empleando medios de circunstancia.

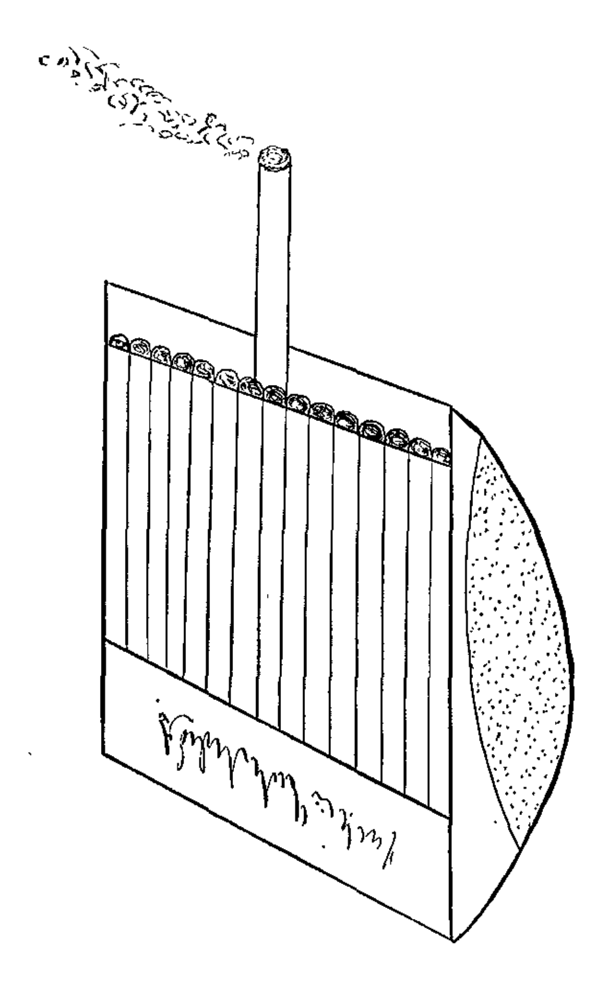
1) Encendido a tiempo por medio de una caja de fósforos y un cigarrillo. (Ver Fig 33).

2) **Encendido por medios eléctricos.**

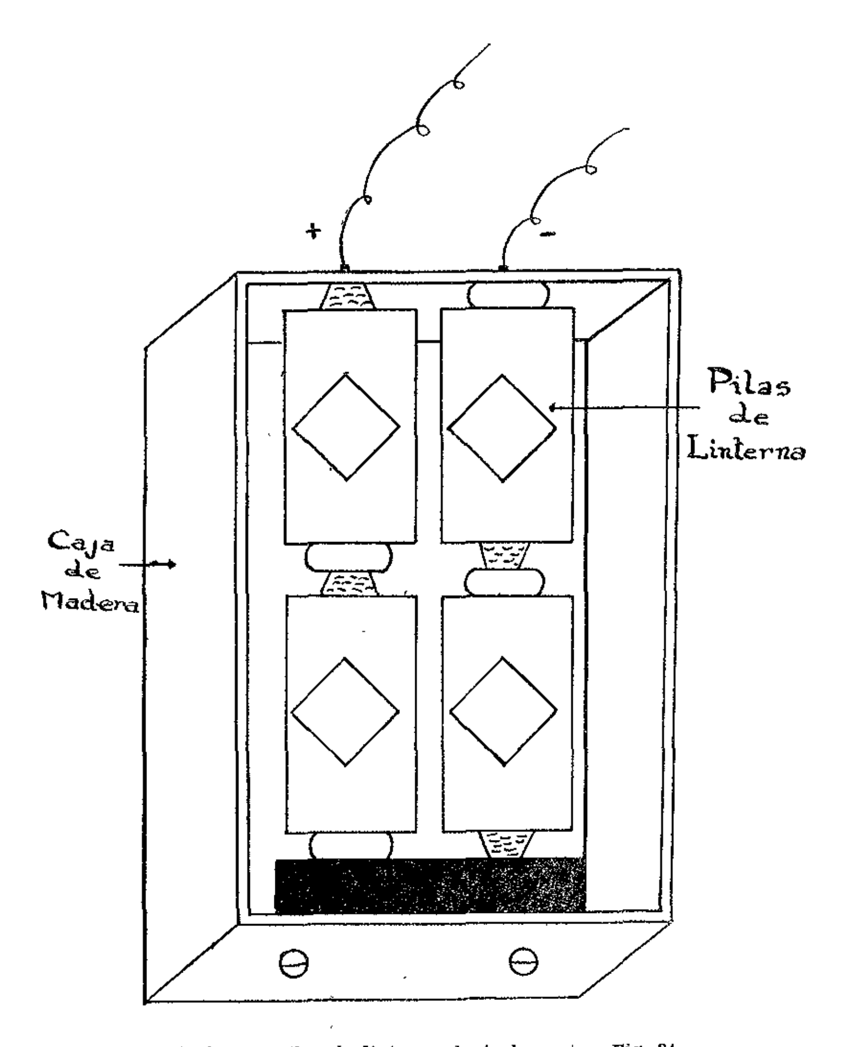
a) Baterías o generadores (Ver Fig 34). Pueden emplearse con este propósito baterías de automotores, pilas de linterna o baterías de radios. Aunque estas últimas dispongan de muy poca carga, serán utilizadas.

b) Estopín eléctrico (de circunstancia). (Ver Fig 35).

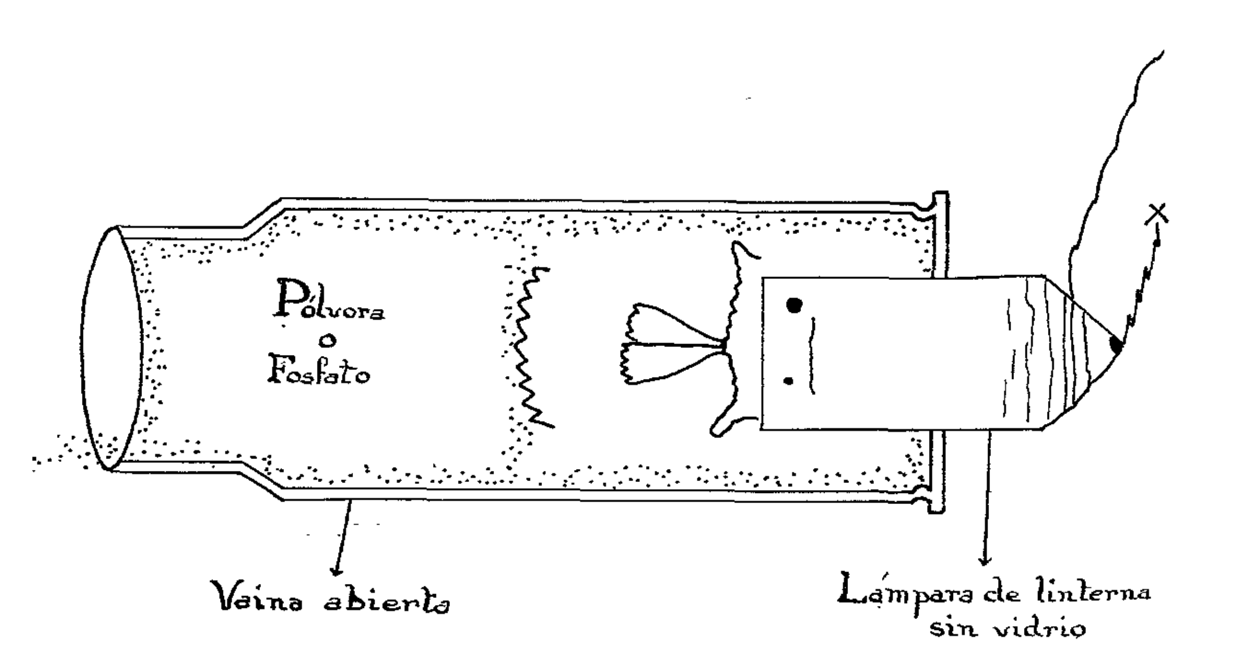
—Material necesario: lamparita de linterna sin vidrio y con el filamento sano; pólvora o fósforo; una vaina o tubo delgado (puede ser lapicera).



Encendido a tiempo por medio de una caja
de fósforos y un cigarrillo. Fig 33



Batería con pilas de linterna de 4 elementos. Fig. 34



Estopín eléctrico (de circunstancias). Fig 35

4.051. Bombas y granadas de circunstancias.

1) **Bombas explosivas.**

a) **Bomba Nro. 1.**

—Nitrato de Potasio (o de sodio)	— 7½ partes
—Carbón vegetal	— 7½ partes
—Azufre	— 1 parte

Se coloca en una botella seca y se inicia con mecha lenta.

b) **Bomba Nro. 2.**

—Clorato de sodio	— 3 partes
—Azúcar	— 2 partes

Usar un tubo o caño bien tapado. Se inicia con mecha lenta.

2) **Jabonera.** (Ver Fig 36).

Es una carga excelente para incendiar tanques de petróleo. Usando una jabonera de plástico se puede destruir tanques de petróleo hasta de 380 litros de capacidad; con una caja de plástico de mayor tamaño se logran resultados considerables.

Se usan partes iguales de explosivos y agentes químicos puestos dentro de una jabonera de plástico, asegurando que la mezcla del agente químico sea puesto sobre el objetivo.

El agente químico puede ser óxido férrico o aluminio en polvo.

Detonación mecha lenta y detonador Nº 8 esté colocado en el explosivo. Colocar la carga bajo el nivel del contenido (petróleo).

3) **Botella de nafta (Coctel Molotof).**

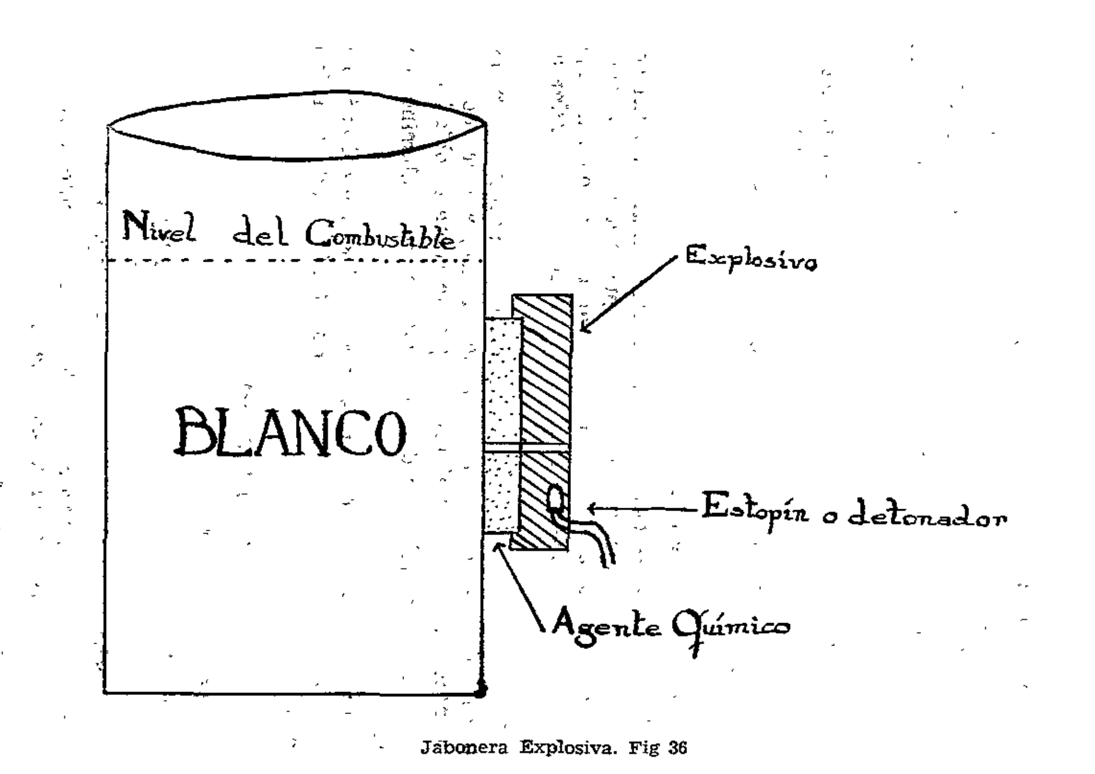
a) **Procedimiento Nro. 1.**

—Nafta	— 2 partes
—Aceite	— 1 parte
—Mecha	— estopa o tela

—Todo los componentes se colocan en una botella, se cierra y envuelve en estopa o tela.

b) **Procedimiento Nro. 2.**

—Nafta	— 2 partes
—Aceite	— 1 parte



Jabonera Explosiva. Fig 36

—Acido sulfúrico — 1 cucharada sopera

—Se envuelve la botella con un papel, colocando entre éste y la botella, azúcar en cantidad suficiente. Luego arrojarla contra el objetivo.

4) **Carga hueca improvisada.** (Ver Fig 37).

Altitud del cono: Igual al diámetro del mismo.

Tamaño de la carga: Trotyl molido o plástico con baño de aceite arriba igual a 2 veces la abertura del cono.

Angulo de cono: 45° a 60°.

Altura (patas) 1½ altura del cono.

Detonación: en el centro de la carga.

Para cortar la botella, se colocan 6 a 8 vueltas de hilo alrededor de la botella y se la moja con nafta o kerosene dándole fuego, al extinguirse éste se sumerge la botella en agua fría y se cortará exactamente donde se colocó el hilo.

Efectos que pueden obtenerse: Perforación de láminas de acero de un espesor igual al diámetro del cono.

5) **Granada de mano improvisada.** (Ver Fig 38).

Se necesitan: una lata de jugo de fruta, 1 cartucho taladro de trotyl, 4 ó 5 cm de mecha lenta, 6 cm de mecha rápida, 10 a 15 trozos de plomo o hierro (para producir esquirlas). Se coloca el trotyl y se rodea con los proyectiles. Se tapa y asegura firmemente.

El efecto es similar al de una granada tipo FM-1.

4.052. Trampas explosivas.

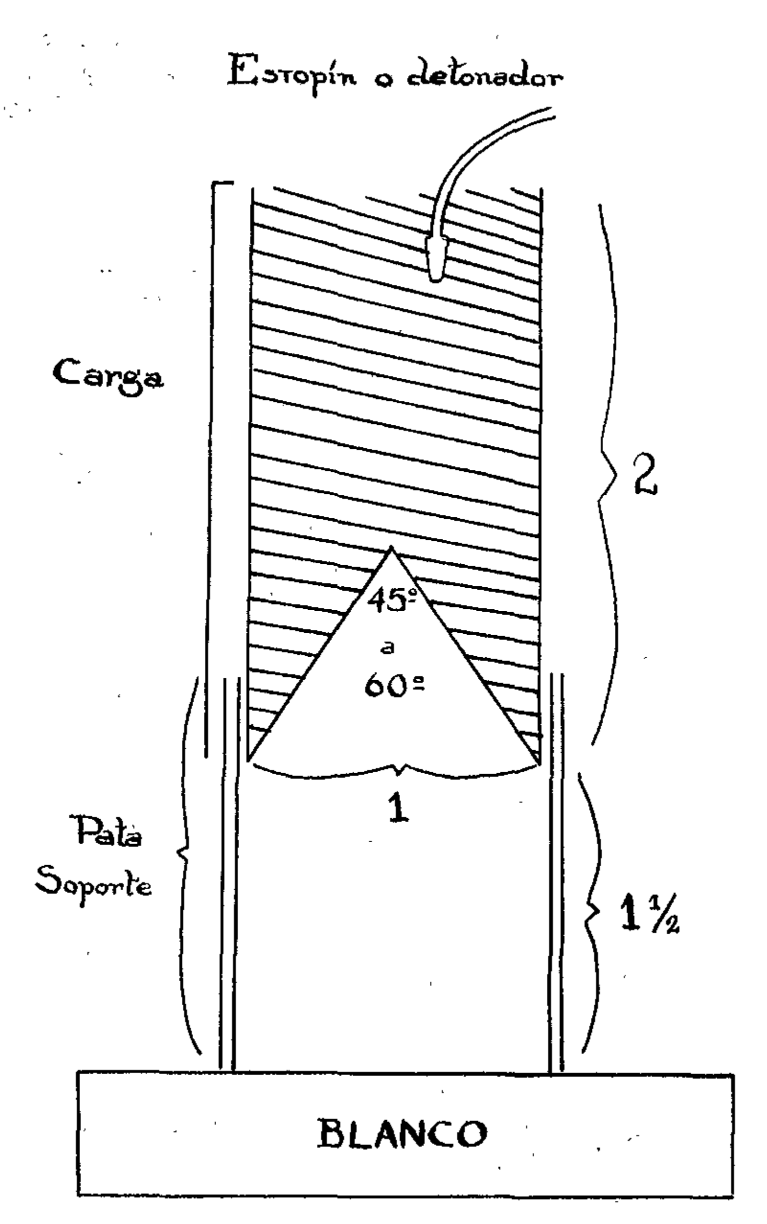
Las trampas explosivas son cargas conectadas a objetivos que normalmente tienen la apariencia de inofensivos, pero que al ser movidos, producen la inflamación del dispositivo de ignición y el consiguiente estallido de la carga (RC-65-65, Art 210).

1) Constitución; (RC-65-65, Art 217).

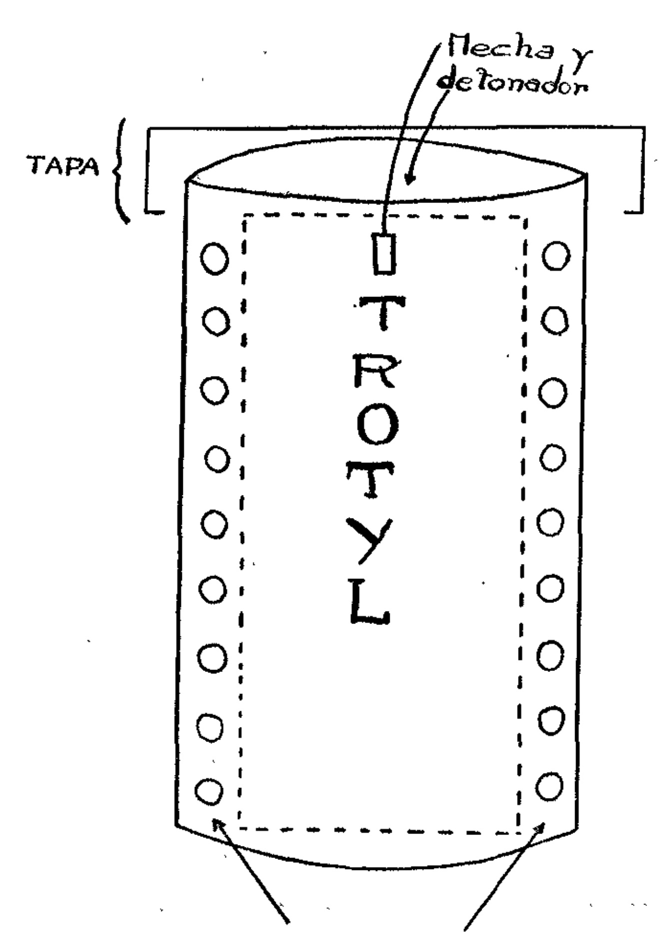
Las trampas explosivas constan generalmente de una **carga, un detonador y una espoleta.**

a) **La carga.**

Normalmente estará formada por explosivo reglamentario, minas antipersonales, granadas de mano, etc.



Carga hueca improvisada. Fig 37



Granada de mano improvisada. Fig 38

b) **El detonador.**

Puede ser para medios pirotécnicos o bien para medios eléctricos (estopín) según el conductor de fuego que se utilice.

c) **Las espoletas.**

Se emplean como iniciadores de fuego y son comúnmente de tipo reglamentario.

2) **Armado de trampas explosivas.** (RC-65-65, Art 219).

Se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

a) Elegir siempre dispositivos nuevos o ingeniosos, colocándolos de la manera más original a fin de acrecentar el factor sorpresa y la eficacia.

b) Al terminar de armar una trampa, disponer tal como estaban todos los ambientes y las cosas, para no despertar sospechas.

3) **Seguridad.**

Para la instalación de trampas que utilicen un medio de encendido eléctrico deberá tenerse presente que la última actividad a realizar debe ser la conexión de la batería.

Asimismo ésta debe encontrarse a una distancia prudencial de la carga para evitar accidentes debido al encendido prematuro de la carga.

4.053. Preparación de minas y trampas con material reglamentario y de circunstancia.

1) **Trampas "cazabobos" antipersonal.** (Ver Fig 39).

Consiste en un alambre de tropiezo atravesando una senda o picada, sujeto a un arbusto pequeño o a una estaca, conectado a una granada de mano o a un estopín a tracción, presión y percusión, con su correspondiente carga explosiva.

2) **Trampa portón (puerta-tranquera).** (Ver Fig 40).

Se pueden construir innumerables variedades de trampas de este tipo en cualquier lugar.

Se ata un alambre corto de tropiezo al portón, de manera tal que cuando el mismo se mueva —aún ligeramente— se produzca el estallido de la carga, enterrada debajo.

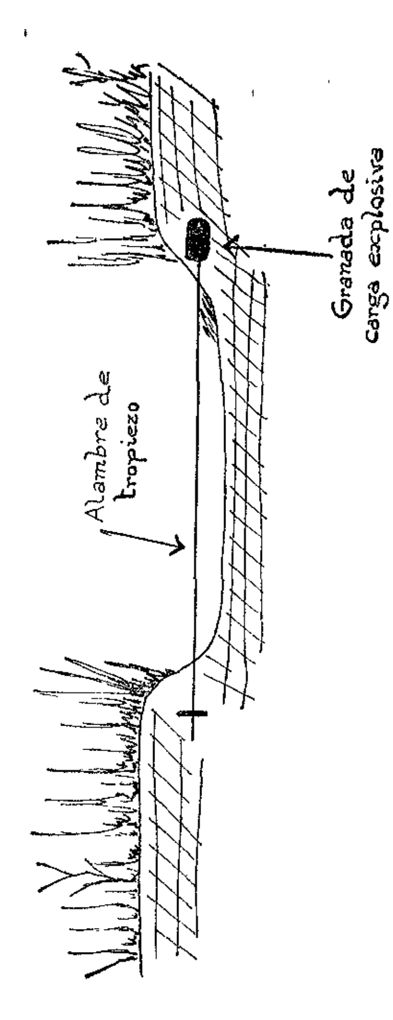
El material necesario es un estopín de tracción, presión y percución, un detonador Nro. 8 y 230 grs de trotyl.

3) **Mina cartucho.** (Ver Fig 41).

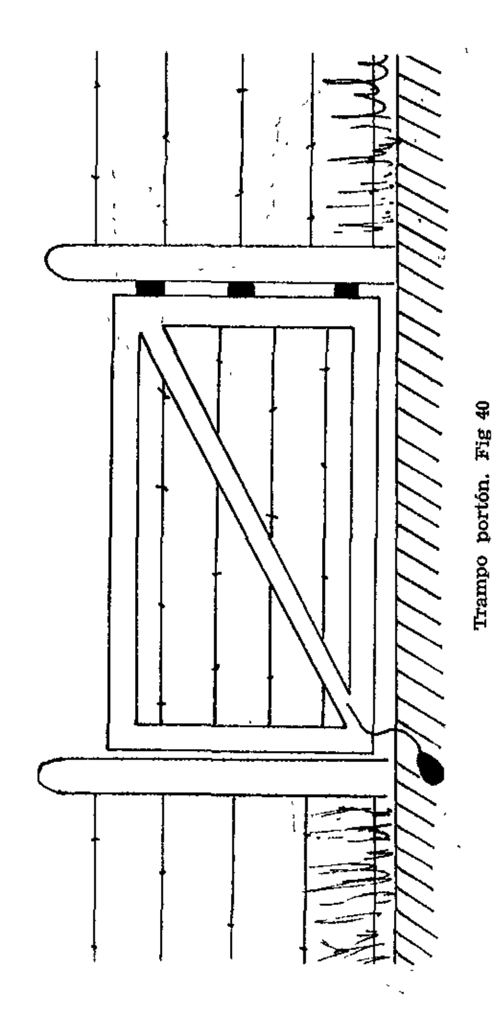
Esta trampa se prepara utilizando cartuchos de propulsión de mortero Cal 81 ó 120 mm. El efecto que produce puede poner fuera de combate al individuo alcanzado, por un lapso de horas o días, según la herida provocada, lo cual dependerá del calzado que lleve puesto.

4) **Trampa cañón.** (Ver Fig 42).

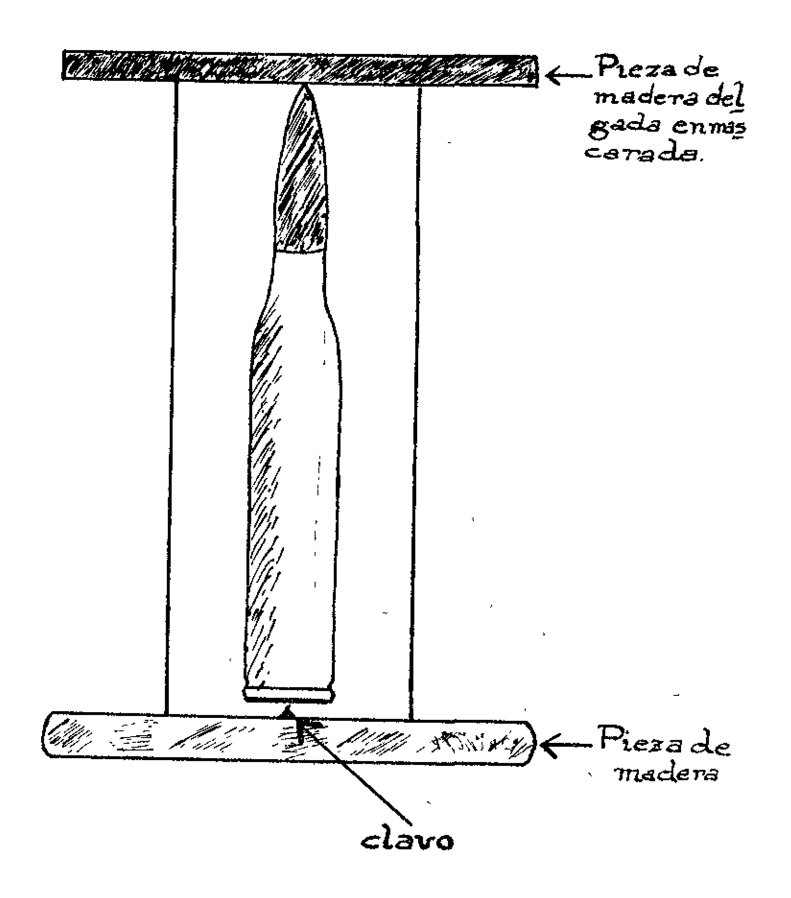
Se llena de pólvora y elementos fragmentarios (vidrios tornillos, piedras, etc.), un cañón de 0,40 m de largo y de 4 ó 5 cm de diámetro, en un extremo cerrado (doblado o solda-



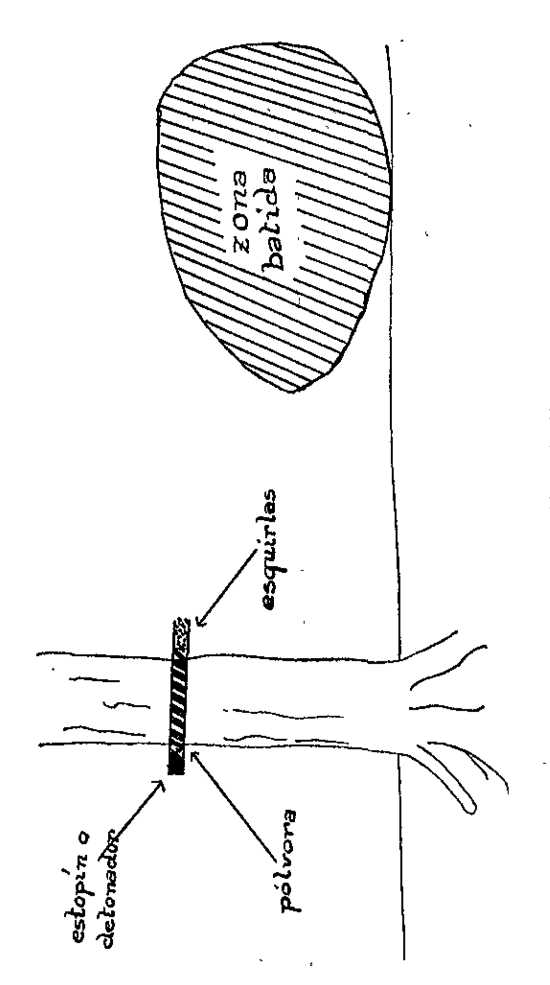
Trampa "cazabobos" Antipersonal. Fig 39



Trampo portón. Fig 40



Mina cartucho. Fig 41



Trampa cañón. Fig 41

do), se enciende por medio de una mecha o se le adapta un dispositivo eléctrico.

5) **Lazos abiertos.** (Ver Fig 43).

Material necesario:

Una batería, estopín eléctrico, carga de cualquier naturaleza, cuerdas comunes (ida y vuelta).

Funciona por reacción o tropiezo.

6) **Láminas agujereadas.** (Ver Fig 44).

Material necesario:

Batería, carga, estopín, cables, 2 láminas metálicas (lata) agujereadas como si fueran "ralladores".

Se superponen aisladas por una hoja de papel y se enmascaran en el suelo. Al ser pisadas, las puntas que sobresalen de las láminas, atraviesan el papel cerrando el circuito (una lámina está unida al estopín, la otra a la batería).

7) **Broche de ropa.** (Ver Fig 45).

Material necesario:

Batería, carga, estopín, cables, broches de madera común, 2 (dos) placas metálicas para colocar en las puntas del broche. En las placas metálicas se conectan los cables; entre las placas se coloca una astilla de madera que hace las veces de aislante y en el extremo posterior de la misma el alambre de tropiezo.

8) **Tarro con agua.** (Ver Fig 46).

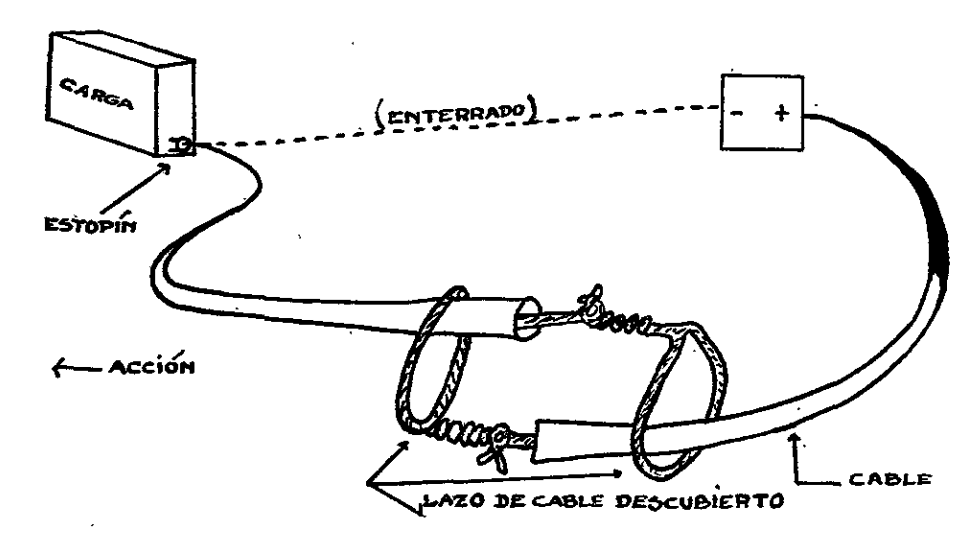
Es un ejemplo de dispositivo de retardo que estalla en un tiempo fijo (el que tarda en desagotarse el tarro).

9) **Mina incendiaria antipersonal.** (Ver Fig 47).

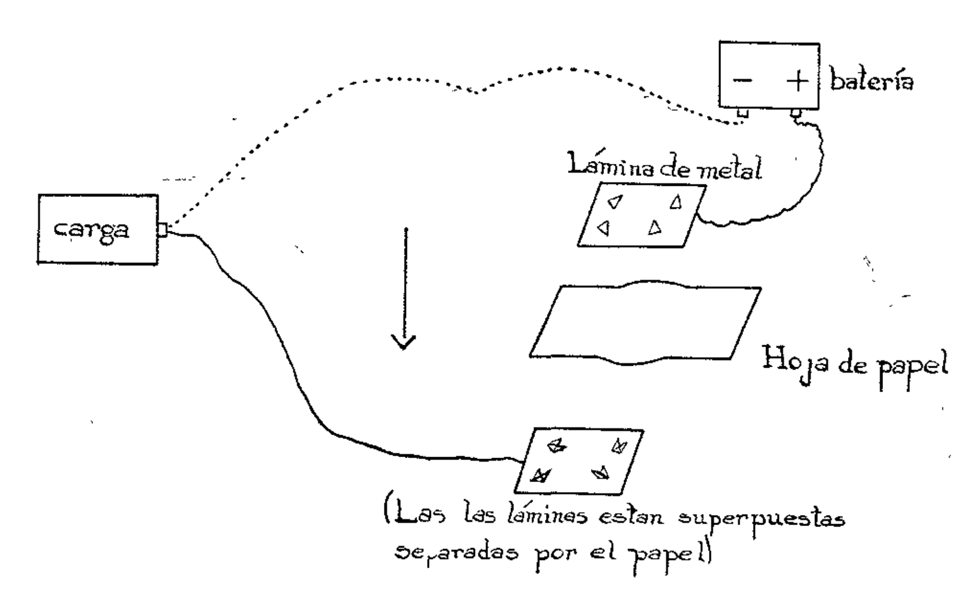
Materiales necesarios:

Una lata de 18-20 litros, un cartucho taladro de trotyl; sustancias incendiarias (0,500 Kg de pólvora negra en una bolsita de polietileno); 1 estopín eléctrico; 1,5 litros de aceite, fuel-oil, diesel-oil o aceite comestible; 17 ó 18 lts. de nafta.

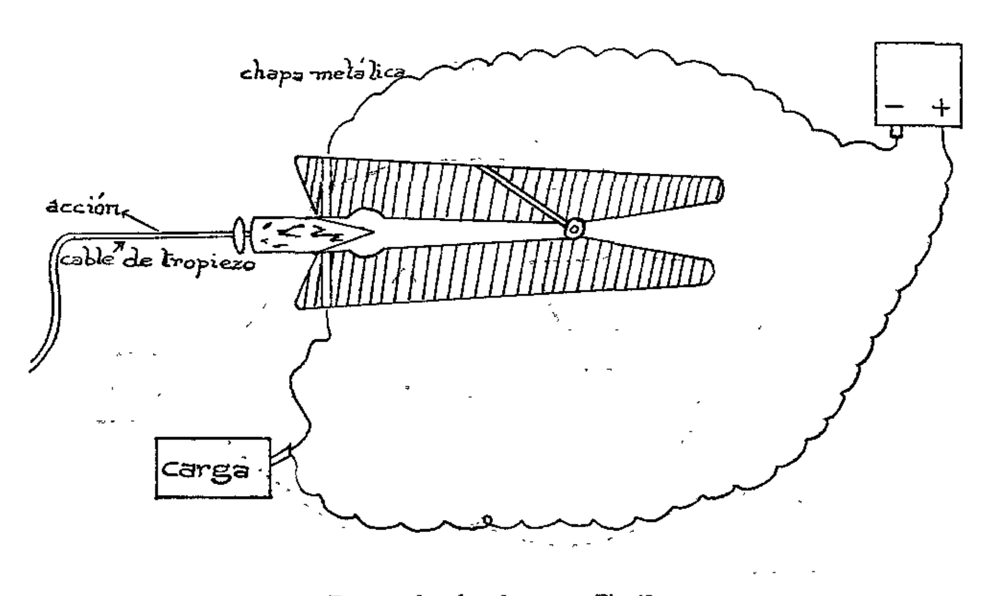
Efectos al estallar: queda cubierta una zona de unos 30 m de diámetro con partículas del agente incendiario, las cuales persisten durante 6 a 8 minutos.



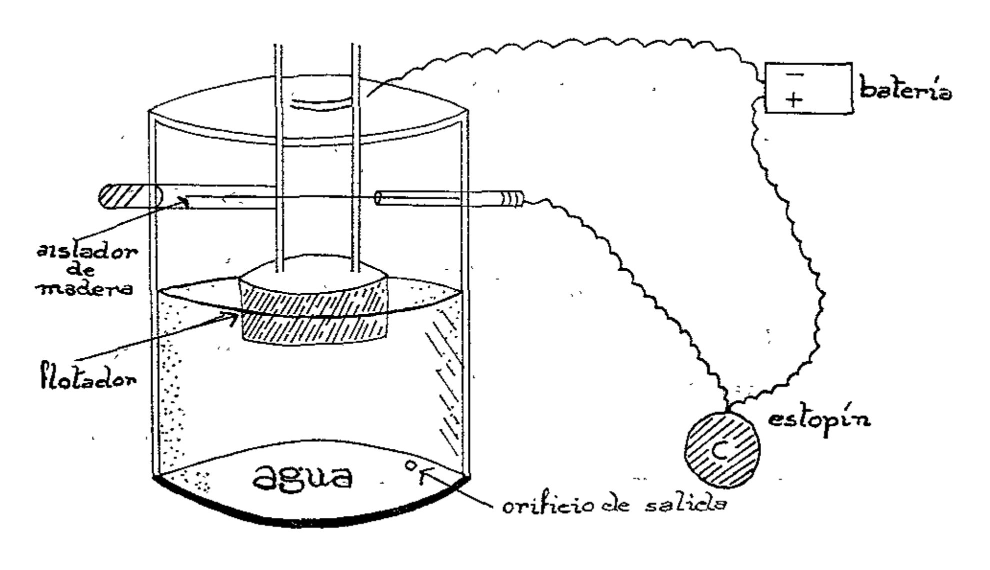
Trampa de lazos abiertos. Fig 43



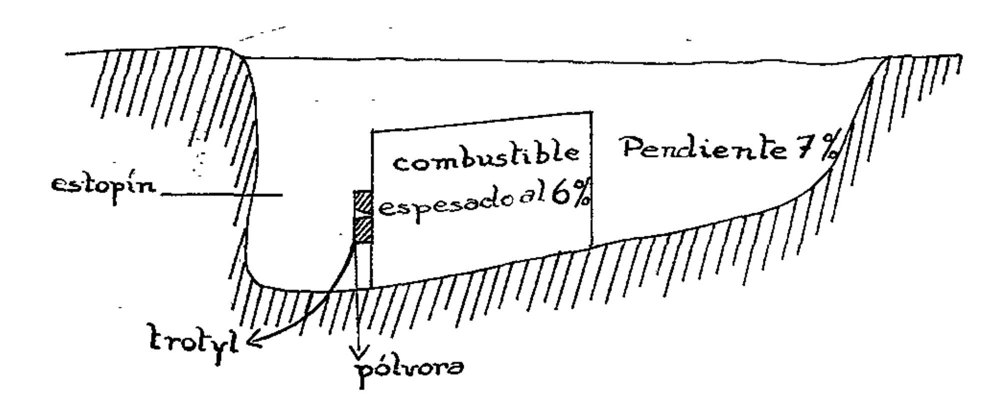
Trampa de láminas agujereadas. Fig 44



Trampa broche de ropa. Fig 45



Trampa tarro con agua. Fig 46



Mina incendiaria antipersonal. Fig 47

Instalación: espesar el combustible (nafta) con una mezcla al 6 %; (agregar el aceite quemado, diesel oil, etc.) y revolver hasta obtener un espesamiento uniforme. Construir un hoyo cuyo fondo debe tener una pendiente del 7 %. Colocar la lata con el agente incendiario dentro del hoyo y luego en la parte posterior el dispositivo que contiene la pólvora negra para la ignición del agente incendiario, conjuntamente con un cartucho taladro de trotyl con su estopín eléctrico. Atracar con tierra.

Para el encendido puede emplearse cualquiera de los sistemas vistos.

SECCION IX

TECNICAS A EMPLEAR EN ZONAS MONTAÑOSAS

4.054. Técnicas de marcha.

1) Se debe adoptar un paso constante y rítmico, disminuyendo su velocidad a medida que el ascenso se haga más empinada. La velocidad de marcha, además de reducirse por los efectos del terreno, disminuye debido al viento, la lluvia, el calor y la niebla.

   Cuando el terreno es desigual o escabroso, se debe tratar de mantener una distancia de 2 metros entre hombre y hombre.

2) En marchas ascendentes, la velocidad o cadencia inadecuadas pueden provocar grandes trastornos respiratorios y cardíacos. El descenso impone sacudidas constantes, cuya magnitud aumenta debido al peso del equipo, causando gran tirantez en las piernas, pelvis y columna vertebral. El ascenso cansa el corazón y pulmones: el descenso causa gran fatiga muscular.

3) La disciplina de marcha debe ser mantenida rigurosamente. Si alguien necesita detenerse para reajustar el equipo o por algún problema, deberá salir de la formación y no tratará de regresar a su puesto hasta el siguiente alto horario. Todos los jefes de fracción prestarán la mayor atención al mantenimiento de intervalos, distancias de hombre a hombre, etc. No se debe permitir que nadie quede rezagado.

4) Al iniciarla, se deberá controlar que el personal tenga libertad de movimientos para la marcha. La mayor parte del equipo individual (ropa extra, raciones si las hubiere), debe

ser llevado en la mochila, pues de ser colocado en los bolsillos, lo mismo que cualquier otro objeto duro, aumenta la posibilidad de que si el hombre cae, se provoque heridas.

5) Durante el movimiento hasta la proximidad del objetivo, la marcha debe estar organizada de manera tal de preservar energías para el ataque. En este movimiento el "acaloramiento" puede transformarse en un serio problema. Mientras se marcha, el cuerpo genera una gran cantidad de calor y la ropa evita que escape. El personal deberá quitarse todo el vestuario innecesario para mantenerse abrigado durante la marcha. Se puede aflojar el uniforme (desabotonándose y/o bajándose el cierre relámpago) para permitir que circule aire frío y para que el caliente escape. Cuando la situación impone hacer alto, el cuerpo genera menor calor y cada uno debe cerrar el uniforme para mantenerse abrigado.

6) El paso de la columna lo fijará el elemento que lleve la mayor carga. Es aconsejable hacer un alto de 5 minutos para ajustar el equipo después de los primeros 15 minutos de marcha y hacer alto de 5 ó 10 minutos cada media hora en adelante.

7) La selección del camino de marcha se hará sobre la base de la facilidad que ofrezca para los movimientos siempre y cuando ello no ponga en peligro el secreto de la operación. Lo normal será que un camino difícil asegure eficazmente el secreto. Los movimientos diurnos sobre la cresta de una serranía donde normalmente se encuentran algunas de las mejores sendas, son peligrosos pues pueden atraer el fuego de la artillería enemiga y/o ataques aéreos. Durante una marcha al descubierto por un camino cualquiera, se deberá destacar seguridad a los flancos sobre las crestas militares a ambos lados del camino.

8) Debido a ilusiones ópticas, cuando se mira desde la altura es normal calcular en menos el tiempo y la distancia hasta el valle. Hay que prestarle especial importancia a este detalle para calcular el tiempo a emplear para alcanzar el objetivo.

9) Las marchas nocturnas en terrenos montañosos son muy difíciles, peligrosas y cansadoras. Los reconocimientos diurnos, el jalonamiento del camino a seguir y el empleo de guías, constituirán un óptimo medio para asegurar el éxito. Además, se deben reducir los intervalos entre fracciones y distancias de hombre a hombre. A veces inclusive resultará conveniente mantener el contacto físico entre el personal.

La luz de la luna facilita las marchas nocturnas pero también la observación enemiga. Es muy difícil moverse de noche entre las piedras sin hacer ruido. Una piedra que se desprenda y caiga puede ser escuchada fácilmente desde una distancia apreciable. Todas las órdenes deben transmitirse en ambas direcciones a lo largo de la columna de marcha.

10) Las marchas llevadas a cabo bajo nubes o niebla presentan dificultades similares a las enunciadas para las marchas nocturnas. Es más difícil mantener el sentido de la dirección. Estas condiciones impondrán disminuir aún más las distancias entre hombres, los intervalos entre fracciones, marchar con mayor lentitud y el empleo de señales acústicas.

4.055. Seguridad.

1) La voz humana puede escucharse a grandes distancias, al igual que los ruidos en general. Por lo tanto serán muy útiles los puestos de escucha. Los arroyos de montaña cubren muchas veces los ruidos para los que están cerca de los mismos, pero desde las alturas puede distinguirse cualquier ruido.

2) La seguridad a los flancos se mantendrá mediante el empleo de fracciones que marchan por la cresta militar de la alturas adyacentes o mediante la ocupación de terrenos llave, durante el desarrollo de una operación determinada.

3) La seguridad contra el empleo de vehículos blindados enemigos se podrá lograr con facilidad mediante el empleo de minas en los pocos caminos de montaña que pueden ser transitados, por vehículos de este tipo. Y con armas antitanques livianas tales como granadas para fusil, lanzacohetes, granadas de fusil tipo "Energa", etc.

4.056. Principios y factores que rigen el empleo de las armas.

1) **Conceptos generales.**

a) Los fuegos por sobre la propia tropa y a los mayores alcances pueden ser utilizados con más facilidad debido a los grandes desniveles y a la buena observación.

b) Las pendientes influyen en la apreciación del alcance. Mirando desde una altura, un observador tiende a calcular en menos el alcance; mirando desde un terreno bajo hacia arriba, un observador probablemene tiende a calcular en exceso.

c) Los declives y las irregularidades del terreno contrarrestan el efecto del fuego rasante de las armas automáticas y limitan el tamaño de la zona batida.

d) La existencia de gran cantidad de ángulos muertos aumenta la importancia de las armas de tiro curvo y también de las granadas de mano y de fusil.

e) La buena observación hace más fácil al apoyo mutuo entre fracciones y/o armas próximas.

2) **Francotiradores.**

Debido a la buena visibilidad y observación, surgen frecuentes oportunidades donde pueden utilizarse francotiradores. Se debe prestar especial atención al empleo de los mismos, para lo cual se obtendrá el equipo necesario.

3) **Granadas.**

El lanzagranadas y las granadas de mano son particularmente eficaces en montaña. En el ataque, el lanzagranadas complementará los fuegos indirectos particularmente contra posiciones sin cubierta superior. En la defensa, tanto la granada como el lanzagranadas son de empleo frecuente.

El terreno rocoso y accidentado reducirá el radio de acción. No se deben lanzar granadas de mano cuesta arriba donde haya probabilidad de que vuelvan a rodar cuesta abajo antes de detonar.

El personal que deba arrojar granadas cuesta abajo para batir los ángulos muertos no cubiertos por el fuego de las armas de trayectoria tendida, lo hará de la siguiente manera: se clavarán estacas cortas en el borde anterior de la posición a las cuales se atarán trozos de cables, cuerdas, etc., lo suficientemente largos como para que lleguen cada uno de ellos hasta un ángulo muerto distinto. Luego, se atará una granada a la punta de cada cable, de manera tal que al lanzarla, la granada no pueda rodar cuesta abajo más allá del lugar que se quiere batir.

4) **Armas automáticas.**

Las posiciones para batir al enemigo frontalmente presentan ventaja de ser eficaz en la profundidad del dispositivo enemigo. A menudo el terreno permite utilizar fuegos por encima de las propias tropas. Sin embargo, las mejores posiciones para hacer fuego frontalmente son normalmente las más fáciles de localizar por el enemigo y el movimiento de las armas en pendiente anteriores es difícil y peligroso. De-

be tratarse de emplazar las armas en posiciones que permitan hacer fuegos flanqueantes.

5) **Morteros.**

Son de particular utilidad en montaña pero tropiezan con serios problemas para el abastecimiento de munición.

6) **Lanzacohetes y cañones sin retrocesos C 90 mm.**

Por su poco peso y versatilidad, estas armas son particularmente aptas para su empleo en apoyo inmediato en montaña. Pueden ser utilizadas para reducir posiciones fortificadas enemigas y/o como armas antitanques.

4.057. Instrucción de esquí y andinismo.

Tiene aplicación lo prescripto en el RC-65-3 (Instrucción de Esquí) y el RC-65-4 (Instrucción de Andinismo).

SECCION X

TECNICAS A EMPLEAR EN ZONAS DE MONTE

4.058. Conceptos generales.

1) Conocimiento del ambiente geográfico particular.

Ver RC-2-24 Introducción, Ap IV y Cap I.

2) Las operaciones en el monte exigirán una instrucción particular y fundamentalmente la adaptación de las tropas comandos al medio.

El monte impone como condición de éxito, el empleo de fracciones menores, las que deberán dominar las técnicas para el establecimiento de bases de operaciones, ejecución de emboscadas, golpes de mano y estar preparadas para contrarrestar las acciones que —por sorpresa— pueda llevar a cabo el enemigo.

El medio ambiente favorece el encubrimiento y reduce considerablemente la observación. La sorpresa puede ser explotada tanto por el atacante como por el defensor en un grado inusual.

Las formaciones son compactas y similares a las que se emplean durante la noche en otros tipos de terreno.

"El terreno en el monte, además de las características antes *señaladas, presenta una variada gama de relieves que* abarcan desde las inmensas llanuras arbóreas hasta los cerros y montañas, cruzadas por valles profundos y cortes pronunciados" (RC-2-24 Art 1.017). Esta característica impondrá con frecuencia el empleo de técnicas para el franqueo de obstáculos utilizadas en zonas de montaña. (Ver Sección IV).

4.059. Marchas.

Es la actividad que da lugar a errores más costosos que cualquier fase del combate en el monte. Si se emplea un camino o picada, la emboscada puede considerarse casi segura.

Si la fracción se desplaza a través del monte, es probable que se pierda el control y que haya una dispersión más o menos grande. Los grupos de seguridad deben registrar las zonas peligrosas. Las armas automáticas deben adelantarse para brindar una base de fuego cuando sea necesario cruzar obstáculos naturales de cierta importancia. Los guardaflancos serán designados siempre que sea posible; deberá tenerse presente la tendencia de éstos a sobrepasar al grueso. Serán destacados hombres de enlace entre todos los grupos de seguridad, con la misión de evitar combates por el fuego entre propias tropas. Muy rara vez podrán operar los grupos de seguridad a más de 100 metros del grueso, sin causar serios problemas de control e identificación.

Teniendo en cuenta que el defensor puede, haciendo despejamientos de "túneles de fuego", ejecutar fuegos eficaces a distancias mayores de 100 metros, es imprescindible que el terreno sea examinado por el personal de seguridad en posición cuerpo a tierra. La más pequeña evidencia de despejamiento deberá ser observada como sospechosa, pues la mayoría de los túneles de fuego, no exceden el medio metro de altura.

Algunos hombres deberán tener la misión de observar los árboles en busca de tiradores apostados en los copas de los mismos.

El movimiento del blanco facilita en observación y localización y el atacante está por consiguiente en desventaja.

El enemigo puede enterarse del ataque por medio de pequeños destacamentos de seguridad, causando serias bajas, motivar un despliegue prematuro y luego replegarse a lo largo de caminos previamente jalonados y preparados.

La mejor seguridad para una fuerza atacante es lograr seleccionar **una avenida de aproximación que el enemigo considere**

poco probable, asegurando zonas peligrosas antes de que llegue el grueso y creando diversiones a lo largo de las avenidas de aproximación consideradas como más probables a ser empleadas.

Es necesario ensayar la acción a ejecutar en una contraemboscada, hasta lograr su correcta ejecución. Una columna debe estar alerta ante la amenaza de una emboscada que pueda materializarse tanto desde la retaguardia como desde los flancos o el frente.

Las armas deben ser mantenidas en apresto, en condiciones de abrir el fuego inmediatamente.

4.060. Golpe de mano.

El monte presenta limitada observación y excelente encubrimiento, lo que facilita a las patrullas la penetración en la profundidad del dispositivo enemigo. Las fracciones menores a una sección son las que se encuentran en mejores condiciones para ejecutar golpes de mano.

El apoyo de fuego de artillería y morteros puede ser empleado, pero el problema de la dirección de los mismos y las dificultades que presentan las comunicaciones, hacen su empleo poco probable.

La ejecución de un golpe de mano se verá afectada por la exigencia física a que es sometido el personal, la falta de información detallada, falta de abastecimientos y adecuadas evacuaciones. Para solucionar estos problemas, surge la necesidad de instalar una base de operaciones en la zona general donde se operará. Desde allí las patrullas estarán en condiciones de realizar los reconocimientos necesarios para completar la información, reabastecerse si fuera necesario y accionar sobre el objetivo.

4.061. Emboscadas y contraemboscadas.

La instalación de emboscadas se ve favorecida en el monte por el encubrimiento que brinda la densa vegetación.

Las tropas comandos estarán en capacidad de instalarlas a lo largo de sendas, picadas, caminos, arroyos y otros lugares probables de paso del enemigo. Las mismas condiciones podrán ser explotadas por éste; por lo tanto la contraemboscada en el monte debe ser ensayada antes de la operación, a efectos de que la patrulla reaccione en forma adecuada.

4.062. Principios y factores que rigen el empleo de las armas.

1) Conceptos generales.

Deberá prestarse preferente atención al cuidado y mantenimiento de las armas. El elevado porcentaje de humedad y el calor reinante actuarán en forma negativa sobre los distintos mecanismos. La abundancia de vegetación producirá durante los desplazamientos roturas o deterioros, por golpes, enganches, etc. Con frecuencia partes móviles (especialmente cargadores), se desprenderán produciéndose la pérdida de los mismos si no se encuentran convenientemente asegurados.

El armamento será llevado en condiciones de ser disparado en forma inmediata, pero si se emplea sin seguro suele dispararse involuntariamente debido a enganches o caídas que se producen.

2) Morteros.

Si bien es el arma de apoyo que se emplea con mayores posibilidades de éxito, en fracciones de pocos efectivos, su utilización se ve dificultada por el peso de la pieza y el de la munición. Aparte se tendrá en cuenta el peligro de accidentes que puedan provocar las explosiones prematuras de los proyectiles que chocan contra troncos o ramas de los árboles al ser disparados y las escasas posibilidades de observación del tiro.

Las tropas comandos podrán emplear los morteros en el monte preferentemente en emboscadas (acción de bloqueo), o en bloqueo de vías de comunicación.

3) Cañones sin retroceso o lanzacohetes.

Son especialmente aptos para reducir fortificaciones. Debe tenerse presente al seleccionar una posición que ésta tenga en su parte posterior el terreno libre de obstáculos, de modo que permita disparar sin peligro de que el chorro de fuego pueda rebotar y se proyecte hacia el servicio de la pieza.

4) Minas y trampas explosivas.

El monte es ideal para el empleo de minas y trampas explosivas. La instalación y enmascaramiento se ve facilitada, mientras que la detección por parte del enemigo es muy difícil. Pueden ser emplazadas a lo largo de sendas, picadas, caminos, arroyos y todo terreno donde se prevea desplazamiento del enemigo.

5) Pistolas ametralladoras.

Su reducido peso y gran volumen de fuego las hace unas armas aptas para el empleo en el monte.

6) **Fusiles.**

Los fusiles automáticos livianos y pesados son las mejores armas para ser empleadas en el monte. Su diseño, escaso peso y su potencia de fuego, permiten la ejecución del tiro rápido al bulto sin utilizar la línea de mira del arma. Pueden ser disparados desde cualquier posición del tirador y si bien el campo de tiro es limitado, motivado por la abundante vegetación, el alcance del arma puede ser mejor aprovechado con la construcción de túneles de fuego.

7) **Ametralladoras.**

Su empleo en el monte aumentará notoriamente la potencia de fuego de las patrullas. Exige una considerable cantidad de munición la que estará directamente relacionada con la situación y misión a cumplir; y es aconsejable que sea transportada a un promedio de tres bandas por abastecedor. Normalmente no será conveniente llevar el afuste soporte debido al peso del mismo, inconvenientes que presenta para el movimiento y poca posibilidad para disparar a grandes distancias debido al limitado campo de tiro.

8) **Granadas de fusil.**

Son especialmente empleadas para reducir fortificaciones y para dispararlas dentro de la zona de aniquilamiento de emboscadas. Si bien su peso es reducido, se deben seleccionar correctamente los blancos a efectos de hacer un empleo racional de ellas.

El radio de acción se ve reducido por la densa vegetación, teniéndose cuidado al disparar para evitar el choque contra troncos o ramas en la trayectoria hacia el blanco.

9) **Granadas.**

Deben ser usadas cuidadosamente pues las cortas distancias a las que pueden ser arrojadas y la dificultad de observación pueden ocasionar bajas en las propias tropa.

Son particularmente efectivas cuando son arrojadas desde posiciones preparadas y sobre blancos previstos, por ejemplo en una emboscada.

4.063. Habilidad para seguir huellas.

El monte por sus características particulares hace difícil el desplazamiento sin dejar huellas. Aún pequeñas fracciones dejarán huellas que serán percibidas por personal convenientemente entrenado.

Las tropas comandos deberán estar en capacidad de seguir las huellas del enemigo para lo cual pueden disponer de los siguientes medios:

1) Baqueanos.
2) Perros rastreadores.
3) Integrantes de la patrulla especialmente entrenados o condiciones naturales que dominen las técnicas citadas en la Sección IX (Técnicas y procedimientos de inteligencia y contrainteligencia).

SECCION XI

TECNICAS A EMPLEAR EN CURSOS DE AGUA

4.064. Materiales reglamentarios y de circunstancias a emplear en cursos de agua.

1) **Botes neumáticos.**

a) Son especialmente adecuados para efectuar cambios de orilla en cursos de agua de relativa importancia. Su empleo posibilitará transbordar silenciosamente, efectivos y armas livianas, lo que constituye una ayuda valiosa para el logro de la sorpresa.

El material de botes neumáticos, por sus características, *mantiene alto grado de alistamiento para la navegación.* El escaso peso del mismo, permitirá que sea llevado a través de todo terreno. La preparación para su empleo, especialmente el inflado, producirá ruidos; será necesario pues que dicha operación se realice por lo menos a 1 Km de distancia del enemigo.

La característica más desfavorable del material de botes neumáticos es su vulnerabilidad a las ramas, piedras, etc., por lo que jamás deberán ser arrastrados. Antes de embarcar, deberá tenerse la precaución de quitarse las prendas del vestuario o equipo que puedan dañar estas embarcaciones. Los trípodes de las armas automáticas y otros materiales se cargarán con el mayor cuidado.

b) **Algunas clases de botes neumáticos y sus características.**

a. **Clases.**

—Bote neumático M 2

—Bote neumático M 4

—Bote neumático M 6

b. **Características.**

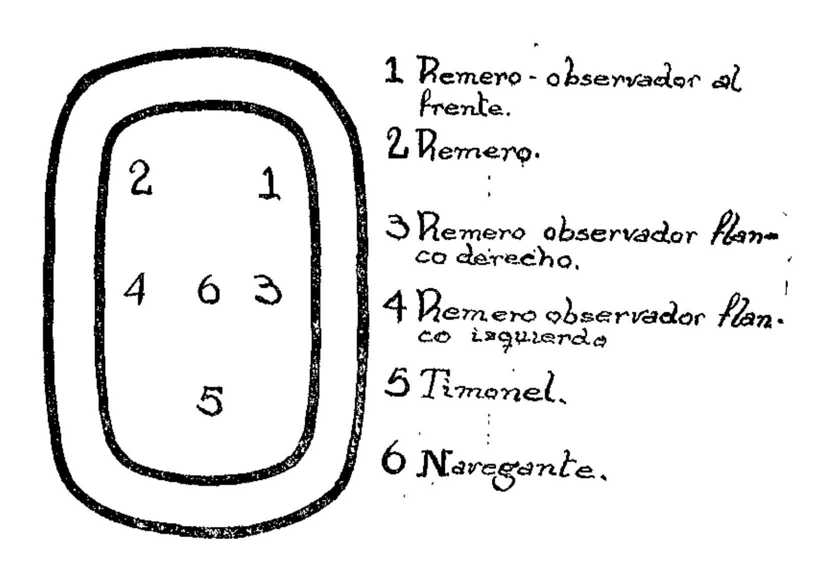
Bote	Tripulación	Carga Máxima (además de la tripulación)	Velocidad de corriente máxima	Tiempos para viajes de ida y vuelta		
				90 m	150 m	300 m
M 2	2 remeros	400 Kg ó 2 hombres	1,2 m/seg	10 min.	15 min.	30 min.
M 4	1 timonel - 4 remeros	1.000 Kg ó 8 hombres	1 2 m/seg	10 min.	15 min.	30 min.
M 6	1 timonel - 6 remeros	2.500 Kg ó 16 hombres	1,2 m/seg	10 min.	15 min.	30 min.

c) **Distribución dentro de los botes:** (Ver Fig 48).

En los botes M 6 y M 4, la tripulación se distribuirá montada sobre sus bordes mirando hacia la proa del bote y ocupando el lugar en forma proporcional. El timonel irá en la popa con ambas piernas dentro del bote.

En el bote M 2 los remeros ocuparán el interior del bote sentados en el piso.

El personal que es transportado se distribuye proporcionalmente en los botes, sentado en el piso, con las piernas cruzadas.

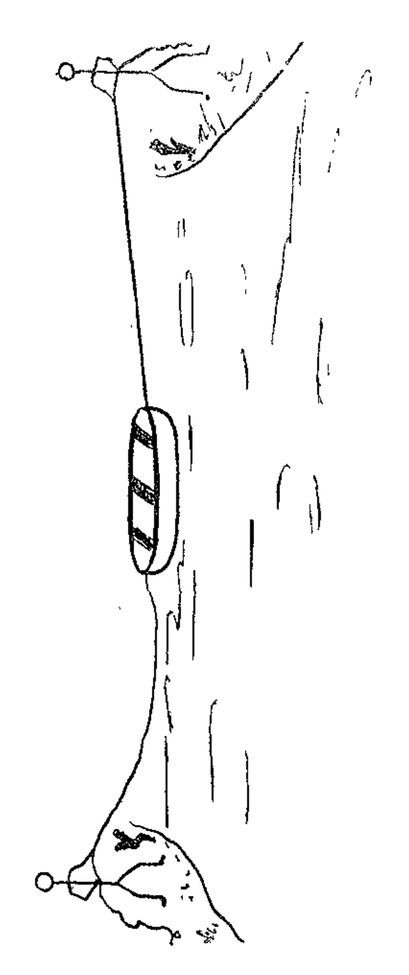


Distribución del personal en el bote. **Fig 48**

d) **Otro empleo de los botes neumáticos.**

En cursos de agua de hasta 50 m de ancho será factible efectuar el transporte, asegurando ambos cabos a proa en la forma que indica la Fig 49. El personal establecido en ambas márgenes tirará la embarcación de orilla a orilla.

En cursos de agua de 50 hasta 100 m de ancho podrá realizarse el cambio de orilla fijando una maroma a árboles o estacas especialmente colocados. La tripulación hará avanzar la embarcación cobrando la maroma.



Forma de tirar una embarcación de orilla a orilla. Fig 49

2) **Medios de transbordo de mayor capacidad.**

Para la construcción de otros medios de transbordo de mayor capacidad, se tendrá en cuenta lo prescripto en el RC-65-67, Cap III.

3) **Flotadores para equipo individual construidos con paños de carpa.**

a) **Flotador de un paño.**

Se emplea para transbordar el equipo de un hombre y su armamento individual.

Para su construcción se utiliza el paño de carpa condicionado con material flotante (vegetación seca); en su interior se colocan los elementos integrantes del equipo y el armamento.

b) **Flotador de dos paños.** (Ver Fig 50).

Se emplea para transbordar el equipo y armamento individual de dos hombres.

Para su construcción se utilizan los dos paños de carpa y los fusiles unidos por el cañón y la cantonera mediante una vara. Debajo del triángulo así formado se colocan los elementos del equipo proporcionalmente distribuidos en la superficie de los paños, con los cuales se envuelve todo sin dejar lugares abiertos.

4) **Flotador de caramañolas.** (Ver Fig 51).

Se construye con 1 cinturón y 6 caramañolas viejo modelo u 8 nuevo modelo. Se coloca debajo de las axilas y permite cruzar un curso de agua al personal que no sabe nadar.

5) **Medios de transbordo de diversa capacidad.**

a) **Flotadores hasta 100 Kg.** (Ver RC-65-67, Cap III).

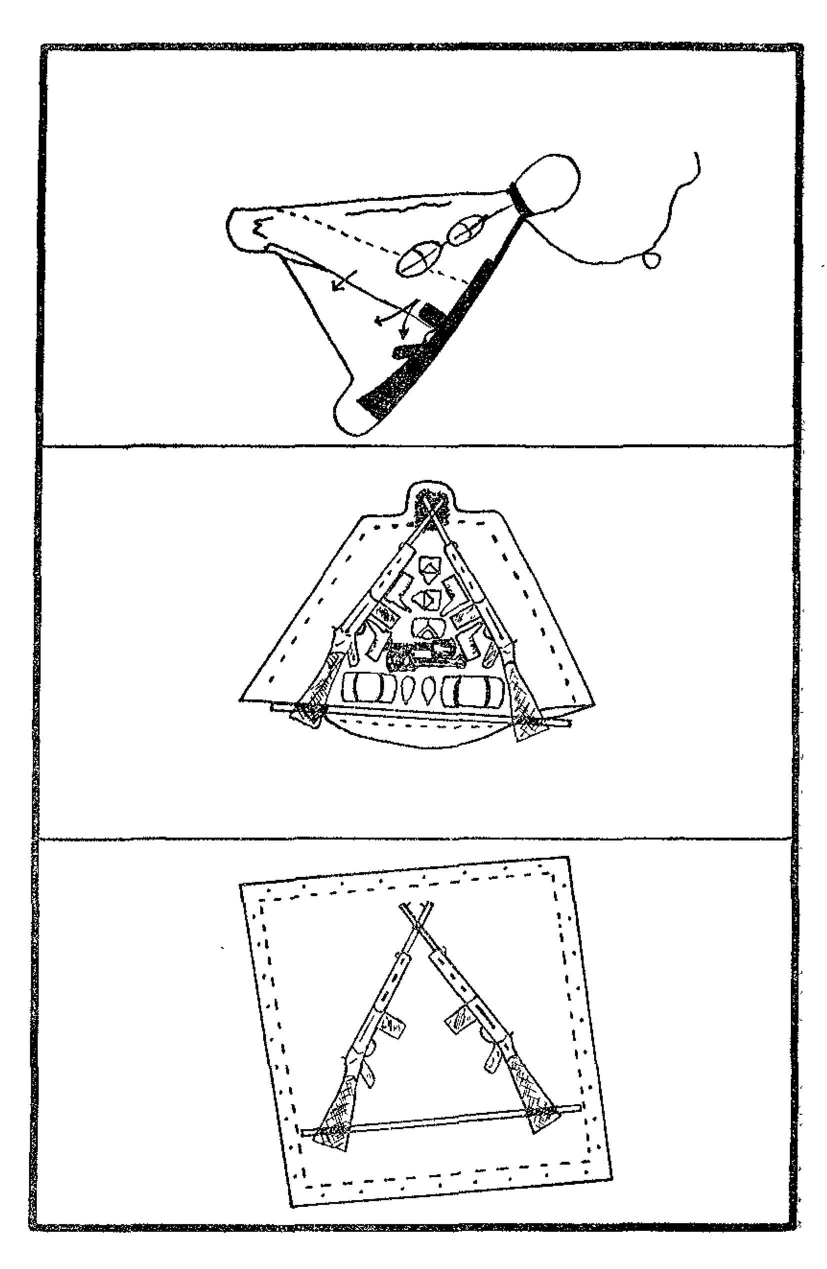
a. Dos tablas clavadas o atadas en cruz con un recipiente de lata (20 a 25 litros) en cada extremo.

b. "Bote" de varas y un toldo de VUG 3/4 Ton. Dos ramas fuertes de 4 a 5 cm de diámetro dobladas en forma de arco y unidas con travesaños simulando la forma de bote. Este artefacto se envuelve en un toldo de un VUG 3/4 Ton.

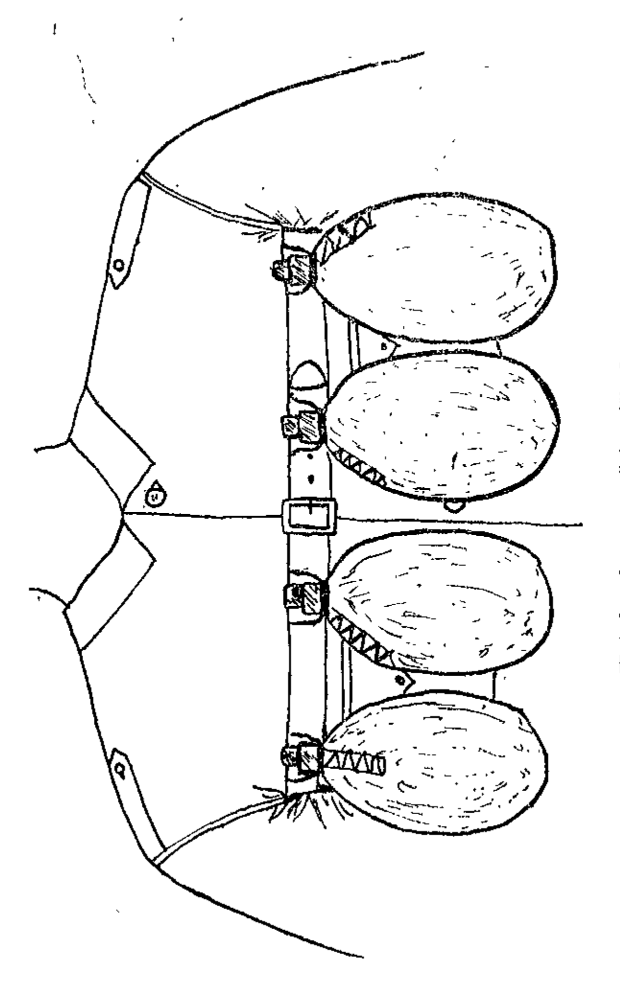
b) **Flotadores hasta 300 Kg.** (Ver RC-65-67, Cap III).

a. Barril con equilibrador.

b. Balsa de troncos. Juntando 6 u 8 troncos de un diámetro aproximado a los 20 cm y 2,50 m de largo, por me-



Flotador de 2 paños. Fig 50



Flotador de caramañolas. Fig 51

dio de dos travesaños fuertemente atados puede obtenerse una balsa de capacidad hasta de 4 hombres ó 300 Kg.

4.065. Procedimientos de franqueo con uso de cuerdas.

Mediante el empleo de cuerdas podrán realizarse franqueos por uno de los siguientes procedimientos:

1) Cuerda a flor de agua. Se instala sobre la superficie o a no más de 0,30 m de ella. Constituye una eficaz medida de seguridad para cuando el personal debe franquear cursos de agua de rápida corriente a nado y empleando el flotador para equipo individual.
2) Puente de una cuerda. (Ver Fig 52).
3) Puente de dos cuerdas. (Ver Fig 53).
4) Puente de tres cuerdas. (Ver Fig 54).

4.066. Puentes de cuerdas.

La instalación de cualquiera de ellos lleva poco tiempo al personal convenientemente instruído. Su aplicación está condicionada únicamente al ancho del curso de agua.

Los puentes se construyen a la altura que lo permitan los apoyos para las cuerdas. A efectos de seleccionar el tipo de puente a construir, se considerará el tiempo disponible y cantidad de personal y equipo que efectuará el franqueo. Fracciones menores (patrullas, sección), normalmente emplearán puentes de una o dos cuerdas.

4.067. Pasos a seguir para tender un puente de cuerda.

1) El jefe de fracción detiene la patrulla antes del curso de agua, establece seguridad y se adelanta a reconocer a fin de determinar la presencia o no de enemigo, en el lugar de cruce.
2) El jefe de patrulla reemplazante (o el jefe del escalón seguridad), establece seguridad a los flancos de los puntos de franqueo, en primera orilla, mientras el Jefe de Patrulla da las órdenes de detalle al jefe del grupo que colocará la cuerda en el sitio elegido.
3) El grupo encargado comienza a construir el puente mientras el resto de la patrulla prepara su equipo y armamento para el franqueo. El grupo que establece el puente está constituido por 4 hombres; las acciones que desarrollan son las siguientes:

a) Hombre Nº 1.

—Se quita la ropa.

—Construye un flotador para el cruce del equipo individual.

—Se ata la punta de una soga fina al pecho.

—Se coloca un salvavidas.

—Cruza el río.

—Tira de la soga fina hasta que llegue la soga gruesa para construir el puente.

—Ata la soga gruesa a un árbol, u otro elemento que sirva para anclarla, dejándolo a unos treinta cm del espejo de agua.

b) Hombre Nº 2, 3 y 4.

—Deben tensar la cuerda y cuando la patrulla finaliza el cruce queda en primera orilla y los otros 2 cruzan.

El que quedó en primera orilla hace lo siguiente:

—Desata la punta de la cuerda y la ata a su pecho.

—Cuando está en condiciones y a una señal desde 2da. orilla, se lo ayuda a cruzar tirando desde el otro extremo de la cuerda.

4) Construido el puente cruza un grupo seguridad el que reconoce y establece seguridad a los flancos en 2da. orilla.

5) Establecida la seguridad cruza la patrulla asegurando el equipo y el personal a la cuerda a flor de agua por medio de 1 moquetón y 1 eslinga (soga).

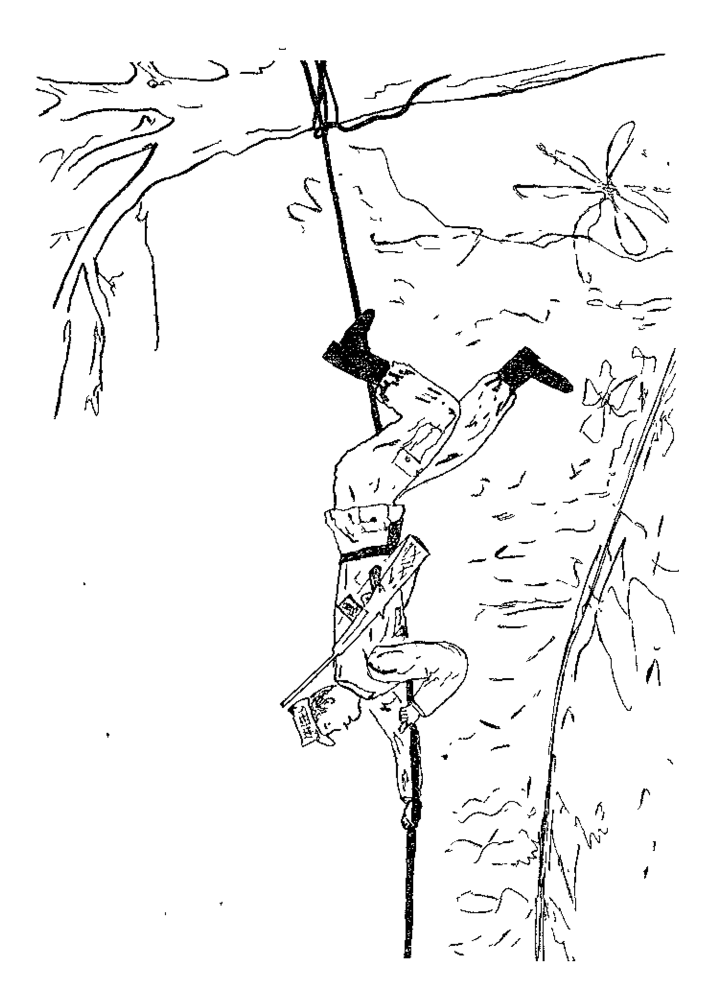
4.068. Nudo para tensar.

Un nudo apto para tensar cuerdas, especialmente gruesas y de considerable longitud, es el nudo "Margarita". (Ver Figs. 55 y 56); tiene las siguientes ventajas:

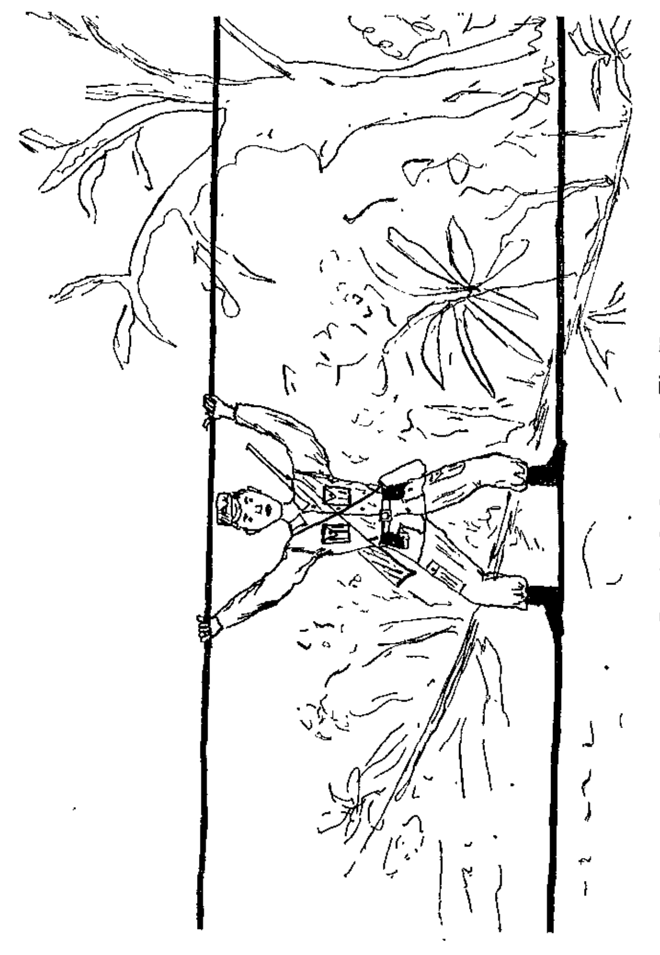
1) Fácil de hacer.

2) Fácil de desarmar aunque haya soportado grandes tensiones y esté mojado, porque quitando la estaca que se coloca en su interior la cuerda queda floja.

3) Como complemento puede usarse una argolla de acero o un mosquetón de buena calidad, insertado en la anilla, lo que evita el roce cuerda con cuerda.



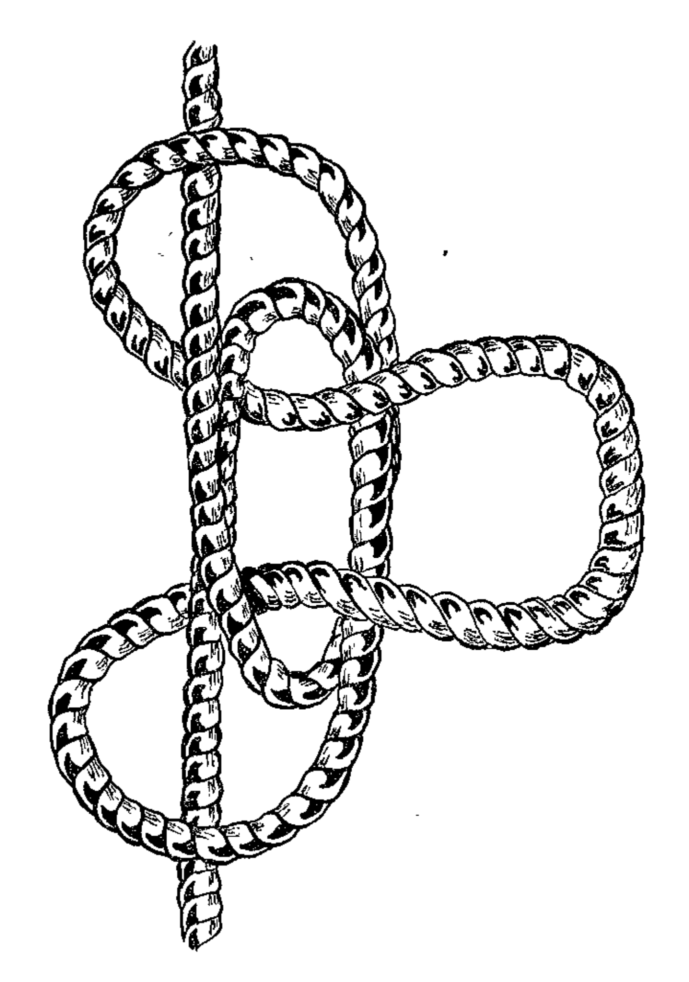
Puente de una cuerda. Fig 52



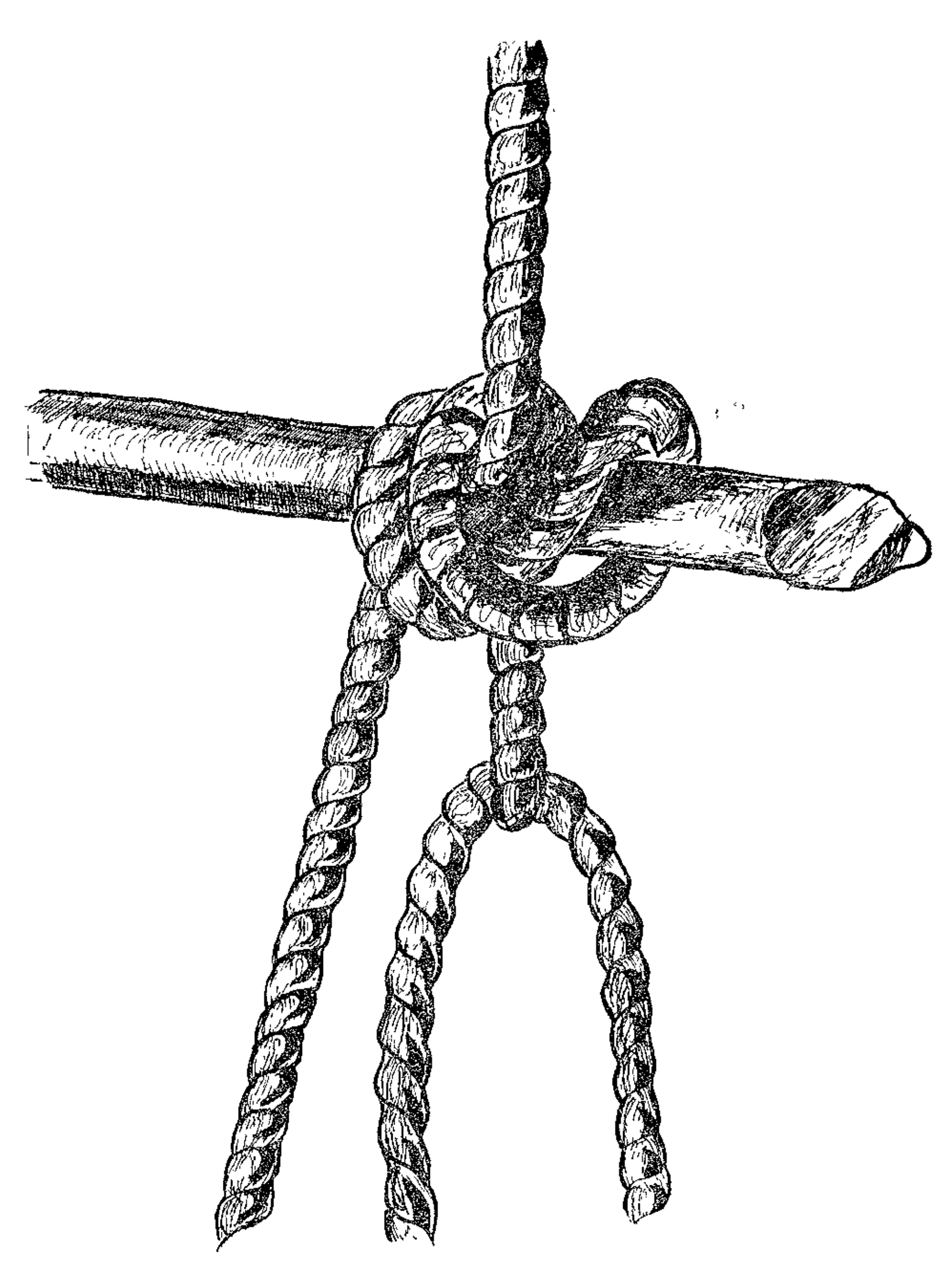
Puente de 2 cuerdas. Fig 53



Puente de 3 cuerdas. Fig 54



Confección del nudo "Margarita". Fig 55



Nudo "Margarita" en el extremo de un puente. Fig 56

4.069. Navegación.

Hay tres métodos aceptables para la navegación.

1) **Ruta general y puntos de comprobación:**

Es aconsejable su empleo cuando deban realizarse cortos desplazamientos durante el día, navegando en un curso de agua que no presente brazos que puedan confundir sobre su verdadero curso y que el lugar de desembarco sea de características sobresalientes.

2) **Observación y navegación.**

Es el mejor método y puede ser utilizado en cualquier circunstancia. Se trabaja de la siguiente manera:

a) El navegante está sentado en el centro del bote y no rema. Durante la noche usa linterna debajo del paño de carpa para controlar la carta y brújula.

b) El navegante coloca en su brújula el azimut que corresponde (el río estará dividido en tantos tramos como sea conveniente para la navegación).

c) El observador al frente mantiene informado al navegante de la configuración del río, especialmente durante la noche.

d) El navegante compara esa información con la carta e informa al observador las curvas, brazos y otros elementos característicos; cuando el observador los confirma el navegante sabe exactamente en qué lugar se encuentra el bote.

3) **Tiempo y distancia.**

Es el método menos aconsejable debido a la variación de la velocidad de los remeros y del río. Este método se emplea normalmente como complemento de los dos precedentes.

4.070. Desplazamientos (remar y timonear).

A la voz de "avante" primer tiempo, se sumergirá la pala del remo llevándola bien hacia adelante más o menos a 0,30 m de profundidad; segundo tiempo, accionando enérgicamente se la llevará hacia atrás dentro del agua, luego se volverá rápidamente a la posición inicial por sobre el agua.

Cuando deba remarse sin timonel (Bote M 2, o excepcionalmente M 4 y M 6), se dirigirá la embarcación regulando la fuerza de la remada de ambas bandas.

SECCION XII

TECNICAS A EMPLEAR EN LA COORDINACION AEROTERRESTRE Y PARA EL AEROABASTECIMIENTO

4 071. Conceptos generales.

1) Con frecuencia las tropas comandos deberán actuar aisladas o en medios geográficos particulares y dependerán fundamentalmente del modo aéreo para recibir apoyo operacional o logístico. El empleo de aeronaves será el recurso más adecuado cuando no el único, para alcanzar terrenos difíciles o inaccesibles y para brindar apoyo en tiempo (repliegues de efectivos, abastecimiento, evacuación de heridos, etc.), a pequeñas unidades o fracciones que así lo requieran.

2) Las tropas comando dispondrán por lo general, únicamente de radios portátiles para establecer enlace con aeronaves en vuelo. Eventualmente podrá disponerse de radios vehiculares las que por sus características técnicas, tendrán empleo similar a a los equipos portátiles.

   Será responsabilidad de los medios aéreos disponer de equipos cuyas características técnicas posibiliten el establecimiento de las comunicaciones con los del ejército.

   En la alternativa de que las aeronaves no dispongan de equipos adecuados se les proveerá de un equipo portátil con el que puedan establecer las comunicaciones con tierra.

3) No siendo factible el enlace radial con las aeronaves podrá recurrirse al empleo de paños de señalamiento, enganche de mensajes y/o señales visuales, para lograr el apoyo necesario. El empleo de estos medios de comunicación deberá estar regulado en un Procedimiento Operativo Normal (PON), confeccionado en coordinación con los elementos de apoyo aéreo.

4.072. Procedimientos de señalamiento tierra aire con paños de señalamiento.

Ver PMC/C - 2, Título IX, Cap I.

4.073. Procedimiento aeroterrestre de lanzamiento y enganche de mensajes.

Ver PMC/C - 2, Título IX, Cap II.

4.074. Señales visuales Aire-Tierra (Emergencia).

Ver PMC/C - Título X, Cap V.

4.075. Zona de aterrizaje para helicópteros (ZA).

Ver RC-26-21, Cap IV, Artículos 4.004, 4.012, 4.018, 4.019 y 4.021 a 4.025.

4.076. Puntos de aterrizaje para helicóptero (PA).

Cuando deba aterrizar un helicóptero en forma aislada se seleccionará y marcará la pista de acuerdo a la Fig 57.

4.077. Selección de una zona de aterrizaje de helicópteros.

1) Situación propia y del enemigo.
2) Tipo y cantidad de helicópteros a aterrizar.
3) Formación a emplear.
4) Obstáculos y pendientes (máxima pendiente 15 %).
5) Avenidas de aproximación para los helicópteros y la patrulla hacia la zona de aterrizaje.

4.078. Formaciones para el aterrizaje y "despegue" a emplear por un pelotón de helicópteros. (Ver Fig 58, 59, 60, 61 y 62).

4.079. Formaciones a emplear durante el vuelo.

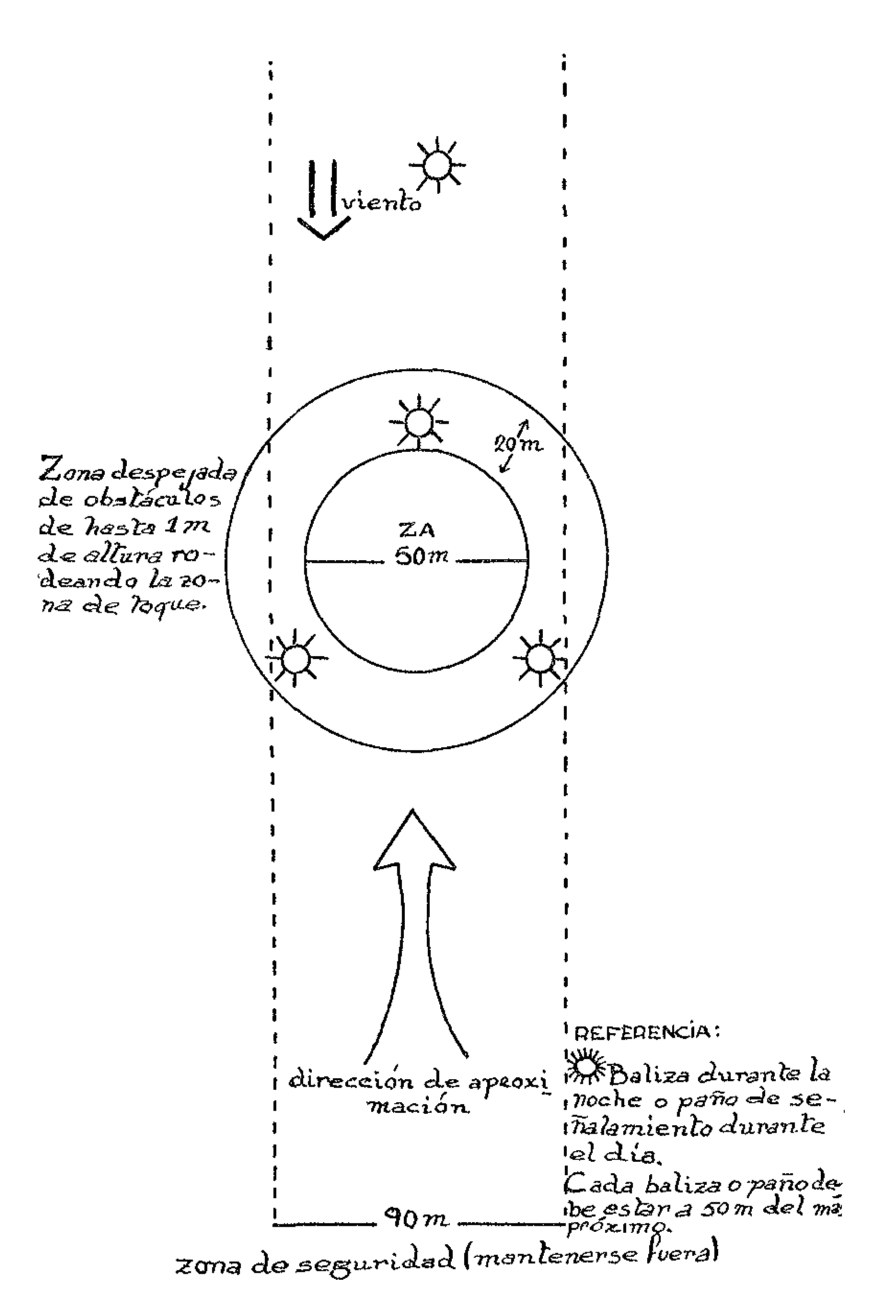
Las formaciones descriptas en el artículo anterior son de aplicación para la ejecución de vuelos; en esta actividad normalmente se emplearán las formaciones de columna o columna doble.

4.080. Velo.

Cuando los helicópteros dispongan de dispositivos aneblantes se podrá velar la operación en el momento crítico del aterrizaje. Esta actividad será de aplicación fundamentalmente en la contraguerrilla y consiste en el tendido de una cortina de humo en el lado de la ZA contrario a la dirección del viento, lo que será realizado normalmente por un helicóptero de la formación. (Ver Fig 63).

4.081. Señales con brazos y manos.

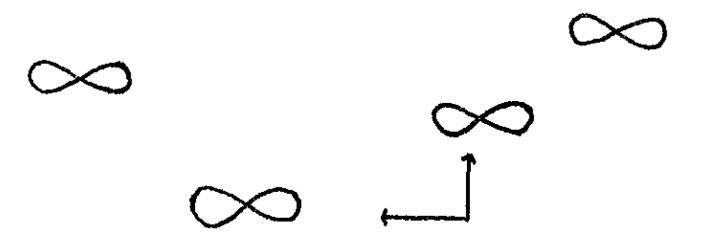
Independientemente de la marcación realizada en la ZA (o PA), los helicópteros deben ser guiados con señales de manos y brazos para realizar las maniobras que imponga la situación (Ver Fig 64a, 64b, 64c y 64d).



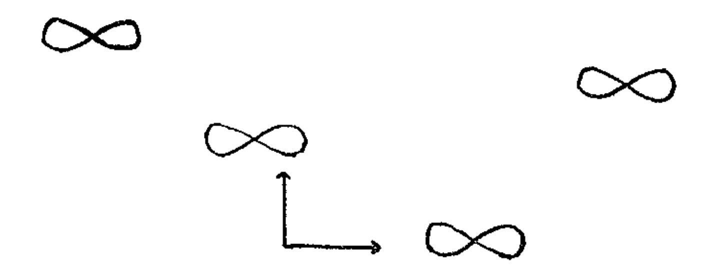
Marcación de un punto de aterrizaje para helicóptero. Fig 57



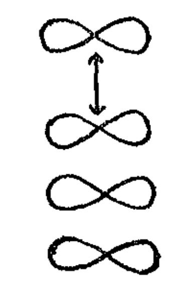
Formación en línea. Fig 58



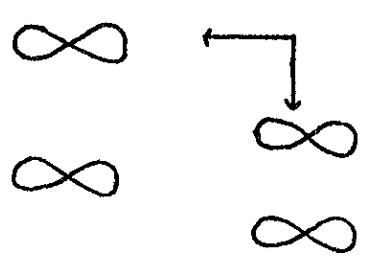
Formación escalonada a la derecha. Fig 59



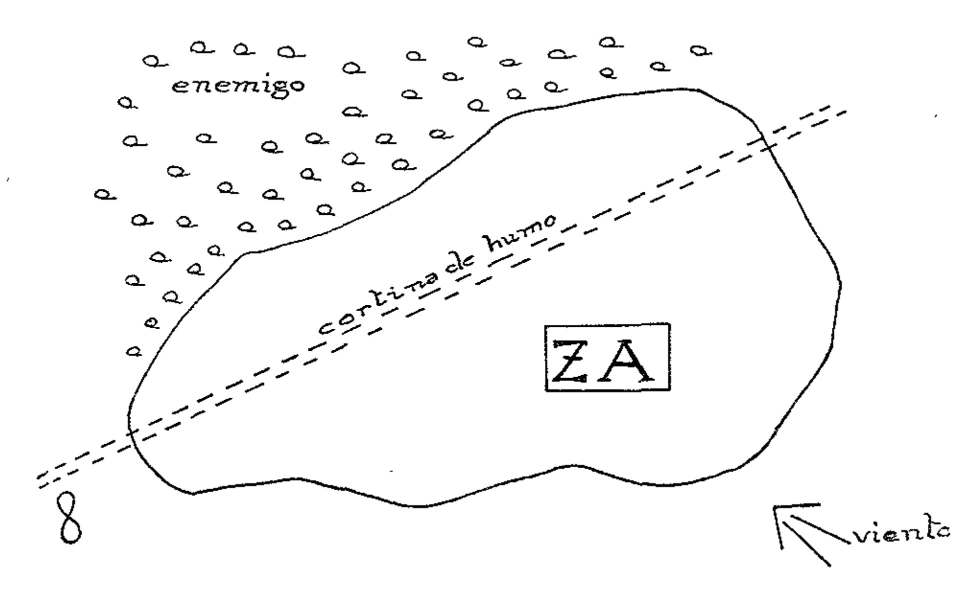
Formación escalonada a la izquierda. Fig 60



Formación en columna. Fig 61



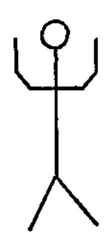
Formación en columna doble. Fig 62



Tendido de la cortina de humo. Fig 63

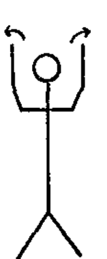


APROXIMARSE



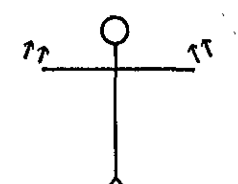
Los brazos extendidos hacia arriba con las palmas hacia adentro indican que la dirección del helicóptero guía en buena y que puede continuar acercándose.

CONTINUE EN VUELO



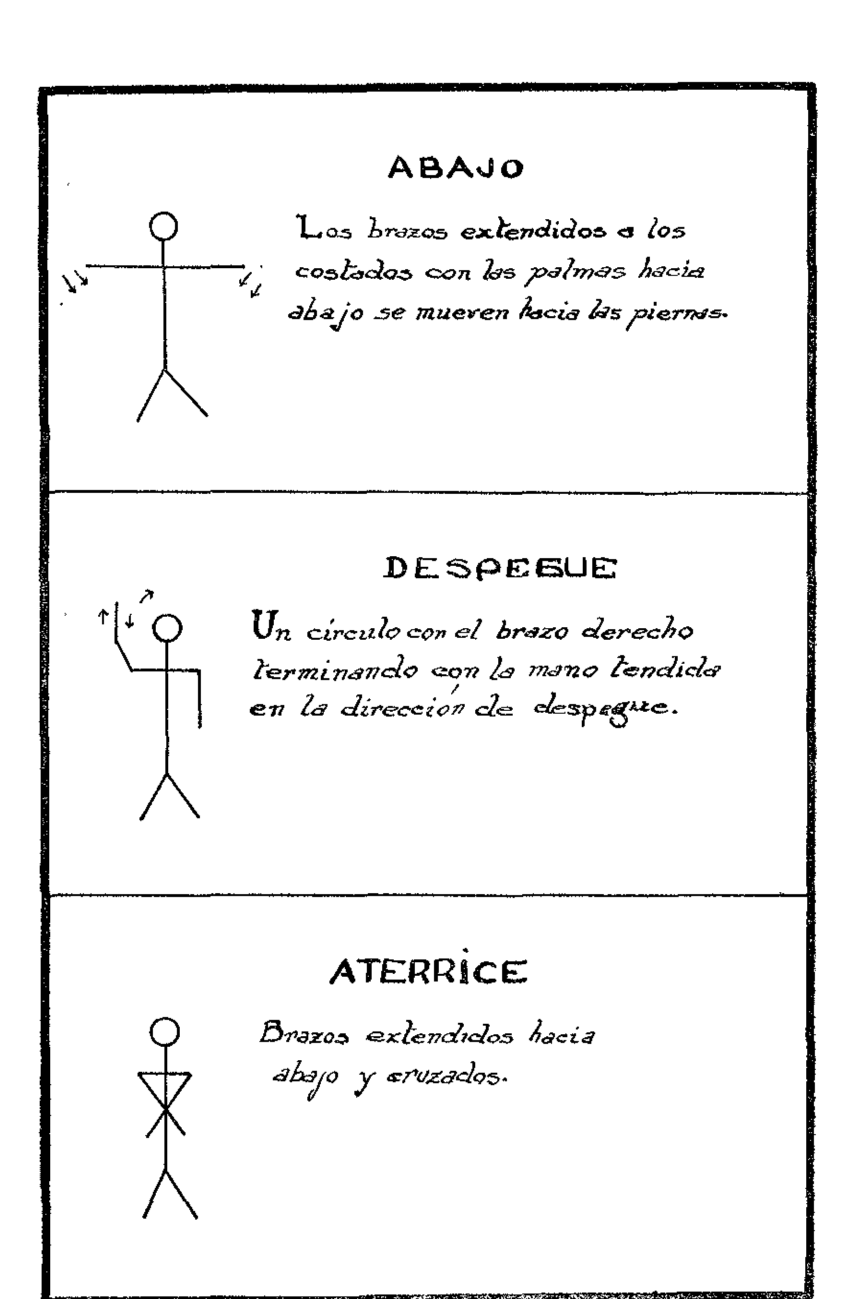
Los brazos levantados que se mueven hacia adentro y a fuera indican que se debe continuar en vuelo alrededor de la ZA

ARRIBA

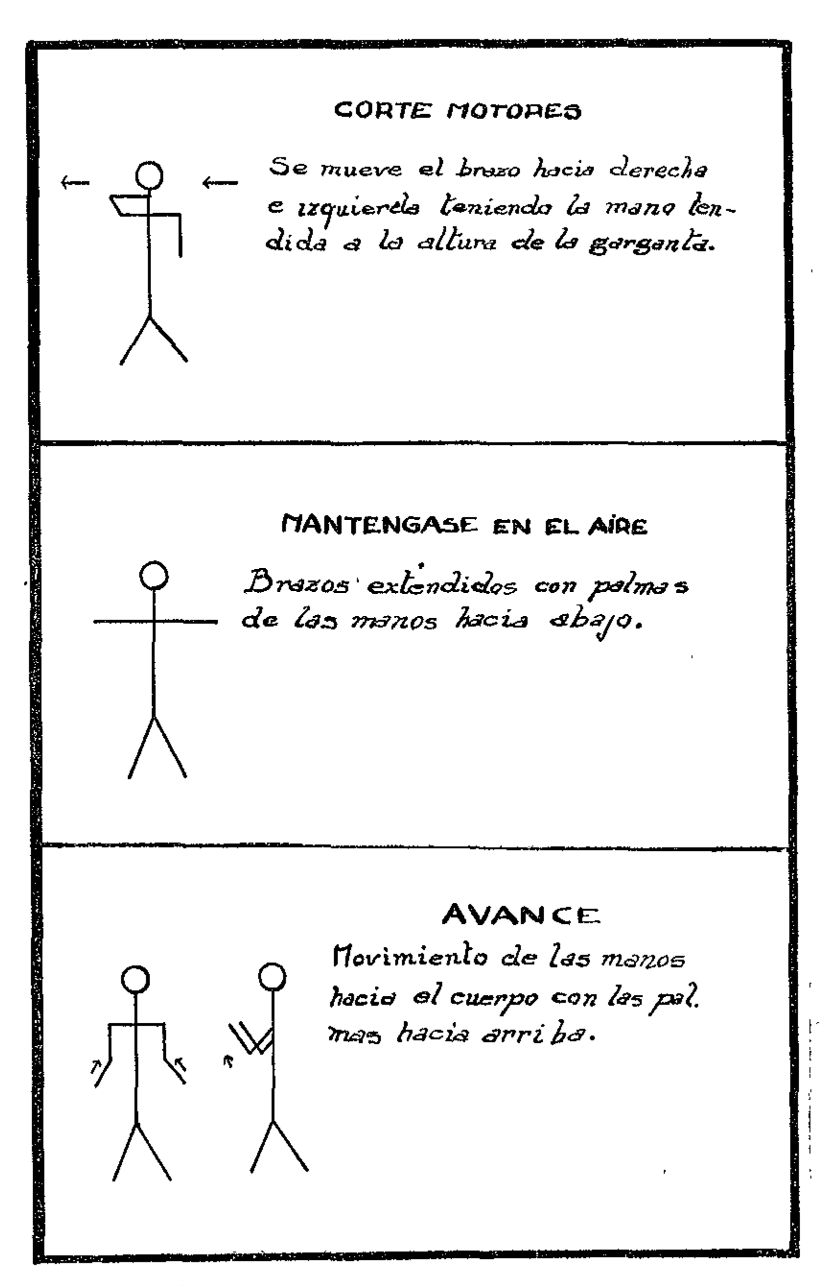


Los brazos extendidos a los costados con las palmas hacia arriba se mueven hacia la cabeza.

Señales para el aterrizaje o "despegue". Fig 64 a

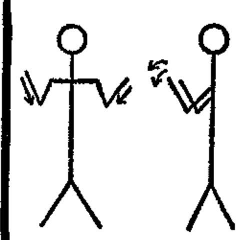


Señales para el aterrizaje o "despegue". Fig 64 b



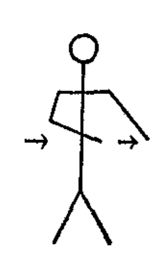
Señales para el aterrizaje o "despegue". Fig 64 c





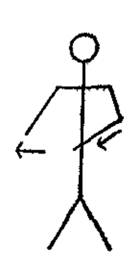
Movimiento de las manos hacia las piernas con las palmas hacia abajo.

A LA DERECHA



Brazo izquierdo extendido, brazo derecho realiza movimiento de vaivén hacia la izquierda (se repiten varias veces).

A LA IZQUIERDA



Brazo derecho extendido, brazo izquierdo realiza movimientos de vaivén hacia la derecha (repetir el movimiento).

Señales para el aterrizaje o "despegue". Fig 64 d

Estas señales serán realizadas por un integrante del pelotón marcación de la ZA y dirigida al helicóptero guía.

4.082. Zona de aterrizaje para aviones.

Ver RC-26-21, Cap V, Art 5.005 a 5.007 y 5.009 a 5.019.

4.083. Zona de lanzamiento.

Ver RC-26-21, Cap VI.

4.084. Aero - abastecimiento.

1) **Concepto general.**

Esta forma de abastecimiento será empleada normalmente en las operaciones comandos. Se caracteriza por su libertad de movimientos sobre terrenos inaccesibles para los medios de transporte terrestres o donde el movimiento normal se ve impedido por la actividad enemiga.

La mayor eficiencia del aero - abastecimiento se obtiene cuando se puede.

a) Aprovechar al máximo las posibilidades de carga de las aeronaves.

b) Proveer la mayor cantidad de variedades de abastecimiento.

c) Recuperar todos los abastecimientos en buen estado.

2) **Métodos.**

Sin considerar el empleo de helicóptero, existen tres métodos para la provisión de abastecimientos transportados por aire.

a) **Por aterrizaje.**

Este es el método más eficiente desde el punto de vista de la conservación de los abastecimientos y de que no se requieren embalajes ni cuerdas especiales. Su limitación fundamental es la disponibilidad de una pista adecuada y la actividad.

b) **Por lanzamientos en paracaídas.**

Este es el método más adecuado para la provisión de abastecimientos y equipos a pequeñas unidades en zonas muy alejadas o en los casos donde no pueden aterrizar los aviones. Es el método más flexible.

c) **Lanzamiento libre.**

Se emplea cuando no se dispone de medios para el lanzamiento de los abastecimientos en paracaídas, o cuando ello resulta antieconómico. Mediante este método ciertos y determinados tipos de abastecimientos pueden ser lanzados directamente sin paracaídas desde un avión que vuele a poca velocidad y baja altura.

En esta forma pueden lanzarse mantas, carpas, vestuario y otros artículos no frágiles los que no necesitan almohadillas, sino simplemente deben estar firmemente atados, a fin de evitar una gran dispersión en el punto de impacto. Bultos de raciones protegidos por almohadillas, bolsas de agua y otros víveres pueden ser lanzados por este medio.

3) **Organización de la patrulla para la recepción de un aeroabastecimiento.**

La patrulla organizará normalmente los siguientes pelotones, cuyos efectivos variarán según su tamaño, el tipo de cargas lanzadas, proximidad del enemigo y el terreno:

—Pelotón comando.

—Pelotón marcación.

—Pelotón seguridad.

—Pelotón recolección de aeroabastecimiento.

a) **Pelotón comando.**

Es el responsable del control, guía y comunicaciones con la aeronave.

b) **Pelotón marcación zona lanzamiento.**

Es el encargado de marcar la zona (paños de señalamiento o material de circunstancias).

c) **Pelotón seguridad.**

Es el encargado de dar, como su nombre lo indica, la seguridad a la zona de lanzamiento cubriendo las probables avenidas de aproximación del enemigo. Ocupa puntos dominantes del terreno.

d) **Pelotón recolección de aeroabastecimiento.**

Es el encargado de recoger y trasladar el aerobastecimiento al lugar previsto (Punto de Reunión) (PR).

Esta fracción se ubica siempre en el lado de la zona de lanzamiento opuesto a la dirección del PR a efectos de que al cumplir con su misión transite solo una vez sobre la zona.

El resto del personal una vez cumplida su misión inicia el repliegue hacia el PR.

4.085. Responsabilidad de los Jefes en la recepción de aeroabastecimientos.

Si el jefe de una patrulla se encontrase en una situación en que necesita recibir aeroabastecimientos, deberá conocer ciertos aspectos a fin de que dichos abastecimientos le lleguen, cuándo y dónde los necesita.

Las actividades a cumplir son las siguientes:

1) **Análisis del terreno.** (Elección de una ZL, ZA).

La zona sobre la que se recibirán los abastecimientos deberán encontrarse lo más cerca posible de la fracción que los necesita. Deberá poder ser defendida fácilmente y estar en lo *posible cerca de un camino para facilitar la rápida recolección* de los abastecimientos. Por todos los medios debe tratarse de encontrar una zona que sea fácilmente identificable desde el aire y que las aeronaves puedan acercarse y alejarse con las menores dificultados en la misma. Deberá considerarse siempre la elección de una ZL o ZA de alternativa, para el caso de que la primaria sea ocupada por el enemigo antes de llegar el abastecimiento.

2) **Marcación de la ZL, ZA.**

Se procederá de acuerdo a lo establecido en el RC-26-21.

3) **Comunicaciones.**

Hay varios medios disponibles para tomar contacto con la aeronave. Si llegara a existir en las proximidades un equipo de Control Aéreo, se empleará el mismo para guiar la aeronave en vuelo. En ausencia de dicho equipo, podrá emplearse cualquier radio que se disponga, cuya frecuencia de trabajo permita el enlace tierra-aire. En el último de los casos las ayudas visuales empleadas, para marcar la zona de lanzamiento, serán los únicos medios de contacto disponibles.

4) **Formulación de requerimientos.**

Los requerimientos, de aeroabastecimientos son de dos tipos.

—Requerimientos preestablecidos.

—Requerimientos de oportunidad.

a) **Requerimientos preestablecidos.**

Son requerimientos de abastecimientos aéreos, coordinados y planeados entre la fuerza apoyada y el elemento aéreo en apoyo. Podrán ser realizados a horario o a pedido.

Estos requerimientos surgen de la planificación del jefe de patrulla para realizar la operación y son coordinados antes de iniciar la misma. Básicamente contendrán los siguientes detalles:

a. ZA o ZL para el aeroabastecimiento (primaria y de alternativa).

b. Características de las misiones y ubicación geográfica por coordenadas.

c. Marcación a utilizar en la ZA o ZL.

d. Determinación de código de encubrimiento para cada una de ellos.

e. Clase y cantidad de abastecimiento solicitado.

f. Puntos de referencia lejanos y cercanos que guíen a la(s) aeronave(s) en su(s) ruta(s).

g. Forma en que se establecerán las comunicaciones tierra-aire.

h. Oportunidad (grupo fecha-hora) de ejecución (para los requerimientos a horario).

Si el abastecimiento es realizado "a horario" se tomará contacto con la(s) aeronave(s) en proximidades de la ZA o ZL, a la hora prevista. Brevemente se completará la información con datos referidos al enemigo y las características cercanas y especiales del lugar.

Luego de haberse efectuado el abastecimiento, se informará si la recepción ha sido correcta y cualquier otro dato que pueda ser de interés para nuevos aeroabastecimientos.

Cuando el aeroabastecimiento es realizado "a pedido", la coordinación realizada antes de la operación debe ser completada con el informe en código, del lugar y oportunidad en que se ejecutará.

Ejemplo: Apoyo Z sobre punto 7 el 191830.

Alternativa sobre punto 9 el 200600.

h) **Requerimientos de oportunidad.** (Ver Fig. 65).

Son requerimientos que se hacen en lugares y de efectos, no previstos; estos serán motivados por imposición de la situación.

La fracción realiza a lo largo de su ruta la selección de varias zonas de lanzamientos que informará al comando superior de la siguiente forma:

a. **Comunicación de la selección de una ZA o ZL en un requerimiento de oportunidad.**

a') Indicación si la zona es primaria o de alternativa.

b') Ubicación de las coordenadas de la zona (con aproximación de 10 m).

c') Entradas libres medidas en azimut magnético y desde el centro de la zona.

d') Ruta: azimut que se recomienda para la entrada del avión.

e') Obstáculos de 90 m o mayores en altura sobre el nivel de la zona, dentro de un radio de 8 km y que figuran en la carta. Descripción del obstáculo, azimut y distancias medidas desde el centro de la zona.

f') Punto de referencia: terreno característico que figure en la carta.

g') Ejemplo: (Ver Fig. 65). Si en el PON del Comando Superior figura que todos los nombres de mujer son ZA o ZL, se dirá:

a'') Primaria Rosario.

b'') 46572714 (en código).

c'') Libre 340° a 020° (en código).
Libre 090° a 140° (en código).

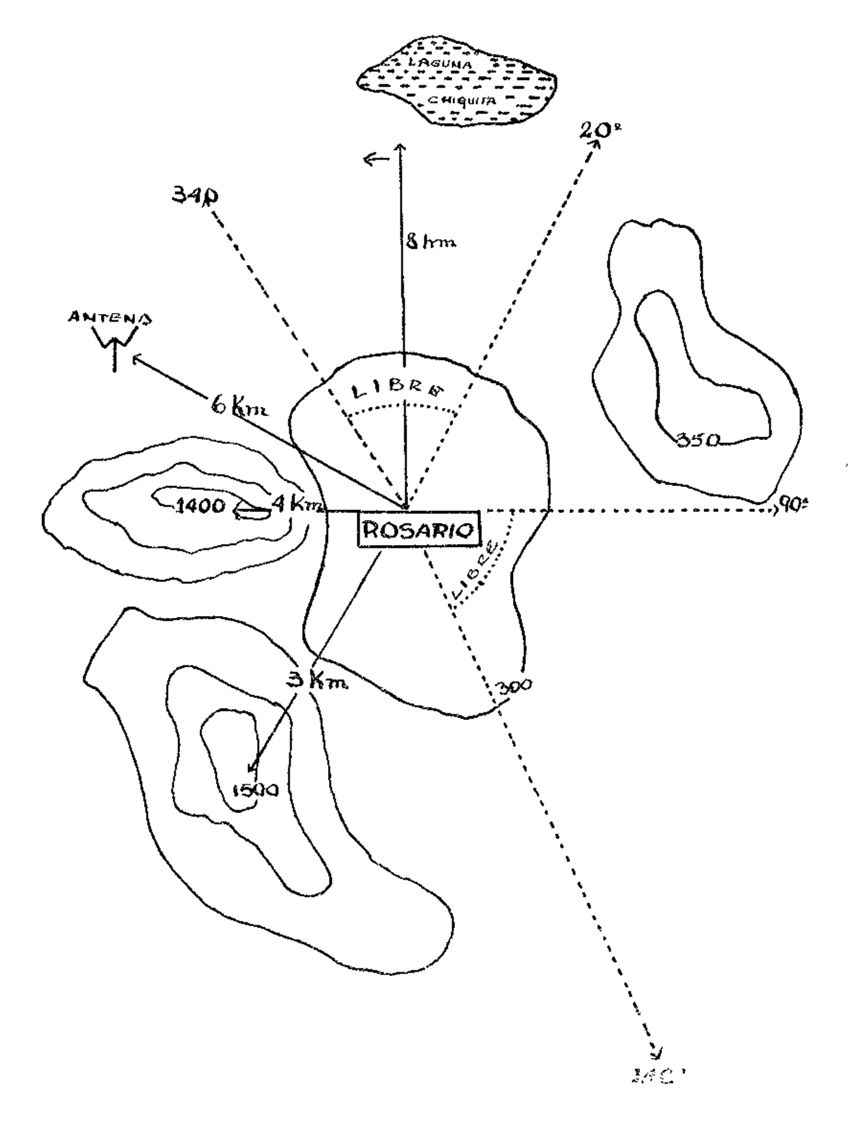
d'') 350° (en código).

e'') Antena de radio 300° 6 km (en código)
—Cerro 1400, 275° 4 km (en código).
—Cerro 1500, 240° 3 km (en código).

f'') Laguna Chiquita 360° 6 km (en código) grupo fecha-hora 191600 (en código) Ración "C" para dos días (en código).

Se completará en el informe de la zona de alternativa.

Alternativa: Graciela 47282615. El 200600.



Graficación de un ejemplo de requerimiento de oportunidad. Fig 65

5) **Suspensión de los fuegos de artillería y morteros.**

Deberá coordinarse por cualquier medio la suspensión de todos los fuegos de artillería y morteros en el horario del abastecimiento aéreo. Esto se aplicará para cualquier arma de apoyo de fuego, teniendo en cuenta que las armas que disparan con grandes ángulos de tiro no efectúen fuego en proximidades de la zona de lanzamiento.

ANEXO 1
(Introducción - Ap II)

DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENTRE LAS OPERACIONES QUE REALIZAN LAS TROPAS COMANDOS Y LAS FUERZAS ESPECIALES

OPERACIONES COMANDOS	OPERACIONES DE FUERZAS ESPECIALES
DIFERENCIAS	
1. Son operaciones ·onvencionales.	1. Son operaciones no convencionales.
2. Sus objetivos son militares.	2. Sus objetivos son políticos, militares y/o económicos.
3. Son ejecutadas por personal especialmente instruido perteneciente a las Unidades de las Armas, llamado Comandos.	3. Son ejecutadas especialmente por personal organizado, equipado, instruido, apoyado, controlado y conducido por Fuerzas Especiales orgánicamente constituidas para tal fin. Emplean recursos locales desarrollados por éstas.
4. Son planificadas a nivel estratégico-operacional y/o táctico.	4. Son planificadas a nivel nacional.
5. Son factibles, generalmente, solo con frentes constituidos.	5. Pueden desarrollarse ya desde la etapa de la guerra fría.
6. Son operaciones tácticas en estrecha relación con una operación futura o en desarrollo sobre la primera línea.	6. Las guerrillas —una de sus manifestaciones— pueden ser operaciones tácticas vinculadas con las operaciones convencionales o bien operaciones estratégicas independientes de éstas.
7. Sus procedimientos y medios son militares.	7. Sus procedimientos y medios varían desde la resistencia pasiva clandestina hasta el uso de armas de gran poder destructivo.

ANEXO 1 (Continuación)

OPERACIONES COMANDOS	OPERACIONES DE FUERZAS ESPECIALES
ALGUNAS SIMILITUDES	
1. Se ejecutan principalmente dentro de la zona de influencia del enemigo.	1. Se ejecutan principalmente dentro de la zona de influencia del enemigo.
2. Los comandos se infiltran por tierra, aire, ríos o mar o bien se dejan sobrepasar.	2. Las Fuerzas Especiales también.
3. Utilizan como procedimientos la interdicción, la emboscada, la voladura, el bloqueo, el secuestro, etc.	3. Las guerrillas —una de sus manifestaciones— también.

ANEXO 2
(Art. 2.014 y 4.022)

ORDEN DE OPERACIONES (OCUPACION DE UNA BASE DE PATRULLAS)

201. La Orden de Operaciones a impartir verbalmente, para la ocupación de una Base de patrullas, podrá considerar los siguientes aspectos:

1) **Situación.**

(puede ser omitida).

2) **Misión.**

Determinar: quién, qué, cuándo, dónde, para qué.

3) **Ejecución.**

a) **Concepto de la Operación.**

Determinar: dónde y cómo.

b) **Misiones particulares.**

a. Grupos.

b. Equipos.

c. Individuales.

c) **Plan de Apoyo de Fuego.**

x) **Instrucciones de Coordinación.**

a. **Plan de Ocupación.**

(de acuerdo a la secuencia PON enunciada en el Art. 2.013).

b. **Plan Operacional.**

a') Plan de Seguridad.

a'') Puestos.

b'') Relevos.

c'') Jefe del servicio de seguridad (si lo hubiese).

d'') Forma particular de proceder.

e'') Señal de reconocimiento.

f'') Alistamiento.

g'') Línea de seguridad más adelantada (puestos, patrullaje).

h″) Ubicación de la guardia (si lo hubiese).

i″) Composición de la guardia (si lo hubiere).

j″) Etc.

b′) Plan de alarma.

c′) Prioridades de trabajo.

d′) *Plan de evacuación.*

a″) Puntos de reunión.

b″) Zona de Aterrizaje de helicópteros (si se es evacuado por aire).

c″) Ubicación de la base alterna.

e′) Plan de ensayos.

(Ensayo de ataque a la base y evacuación de la misma).

4) **SPAC.**

a) **Plan de abastecimiento de agua.**

a. Instrucciones para obtenerla.

b. Determinar limitaciones para su consumo (si las hubiese).

b) **Plan de racionamiento.**

a. Instrucciones para el racionamiento.

b. Horarios para el racionamiento.

c. Limitaciones para el consumo de raciones (si las hubiese).

d. Ubicación de la cocina.

c) **Plan de higiene.**

a. Horario para baño.

b. Limitaciones para emplear agua para higienizarse, si las hubiese.

c. Ubicación del pozo de residuos.

d. Ubicación de las letrinas.

d) **Plan de Mantenimiento.**

a. Horario para la limpieza del armamento.

b. Mantenimiento del material de comunicaciones.

c. Lavado de ropa.

e) **Plan de descanso.**

a. Ubicación del lugar de descanso.

b. Horarios.

c. Turnos.

d. Zona de movimiento del personal en descanso.

f) **Plan de abastecimiento aéreo.**

a. Horario.

b. Lugar donde estará la ZL y/o ZA.

c. Responsable de la preparación y operación de la ZL y/o ZA.

5) **Comando y Comunicaciones.**

a) **Comando.**

a. Ubicación del Jefe de patrulla.

b. Ubicación del Jefe de patrulla reemplazante.

c. Cadena de comando.

b) **Comunicaciones.**

a. Indicativos de llamada, primario y alterno.

b. Frecuencia de trabajo, primaria y alterna.

c. Código de tráfico de comunicaciones.

d. Palabra de código para cambiar de frecuencia.

e. Señales pirotécnicas de emergencia.

f. Señal de reconocimiento (determinar el desde y el hasta).

ANEXO 3
(Art. 2.036)

ORDEN DE OPERACIONES (FRANQUEO DE UN CURSO DE AGUA)

301. La Orden de Operaciones para el franqueo de un curso de agua por una patrulla de comandos, podrá contener los siguientes puntos:

1) **Situación.**

a) Condiciones meteorológicas.

b) Curso de agua.

a. Ancho del río.
b. Profundidad del río.
c. Velocidad de corriente.
d. Vegetación.
e. Obstáculos.
f. Vientos.

c) Terreno.

d) Enemigo, efectivos, ubicación y actividad.

e) Fuerzas amigas.

2) **Misión.**

3) **Ejecución.**

a) Concepto de la operación.

b) Organización para el movimiento.

c) Misiones de escalones, grupos e individuales.

a. Escalón de seguridad.
b. Equipo de carga de botes.
a') Transporte de la carga.
b') Asegurar la carga (armas, material, explosivos, etc.).
c. Designación de timoneles, Jefes de bote, navegantes, remeros, observadores del aire y terrestres.

x) **Instrucciones de coordinación.**

a. Reconocimientos.
b. Seguridad en 1ra orilla (efectivos, lugar, desde, hasta, **Jefes**).



c. Seguridad en 2da orilla (efectivos, lugar, desde, hasta, Jefe).

d. Plan de embarco.

e. Orden (cronológico) para el franqueo.

f. Formación para el franqueo/navegación.

g. Rumbo o caminos primarios y alternos para ir y volver.

h. Método de navegación (tramo a recorrer a remo, idem a motor, etc.).

i. Proceder en caso de contacto con el enemigo durante el franqueo/navegación.

j. Plan de desembarco.

k. Proceder en caso de contacto con el enemigo durante el desembarco.

l. Puntos de reunión.

m. Plan alterno.

n. Plan de ensayos.

4) **SPAC.**

a) Raciones (puede omitirse).

b) Armas y municiones (puede omitirse).

c) Uniforme y equipo.

a. Distribución de remos y salvavidas.

b. Proceder con botes, remos y salvavidas al desembarcar.

d) Proceder con heridos y prisioneros (puede omitirse).

5) **Comando y comunicaciones.**

a) **Comando.**

a. Ubicación del Jefe de fracción.

b. Ubicación del Jefe reemplazante.

b) **Comunicaciones.**

a. Señales a utilizar en y entre los botes.

b. Señales pirotécnicas.

c. IF Com.

ANEXO 4
(Art. 4.026)

LEYES DE GUERRA

401. La siguiente es un ayuda-memoria que condensa las principales normas del Derecho de Guerra, extraídas de los documentos que en cada caso se indica e incluidas en este reglamento a manera de antecedente.

1) **Estado de Guerra.**

a) Es la situación legal del estado de hostilidades armadas entre dos o más potencias (RC-46-1, Introducción, III, B).

b) La presente definición y los conceptos siguientes a tratar abarcan en su totalidad, lo expresado en el RC-2-1, anexo 1, C.

2) **Declaración de Guerra.**

Todo conflicto **debe** iniciarse previa declaración **de guerra**, pero los hechos (historia), nos demuestran que las actividades hostiles se inician **con o sin** la declaración correspondiente.

3) **Fuentes del derecho de guerra terrestre, tratados y convenios internacionales.**

a) IIIra. convención de LA HAYA, 18 Oct 07 (C L H III) - (Ratificada por Ley Nacional Nro. 5082).

b) IVta Convención de LA HAYA, 18 Oct 07 (R L H) - Ratificada por Ley Nacional Nro. 5082.

c) Vta Convención de LA HAYA, 18 Oct 07 (C L H) - Ratificada por Ley Nacional Nro. 5082.

d) Convención de GINEBRA, 12 Ago 49 (C G H E). Ratificada por Decreto-Ley Nro. 1442/56.

e) Convención de GINEBRA, 12 Ago 49 (C G P G). Ratificada por Decreto-Ley Nro. 1442/56.

f) Convención de GINEBRA, 12 Ago 49 (C G P C). Ratificada por Decreto-Ley Nro. 1442/56.

4) **Hostilidades.**

a) Comienzo de las hostilidades (Ver Cap I, Sec I, del RC-46-1).

b) Procedimientos bélicos no permitidos (Ver Cap I, Sec II del RC-46-1).

5) **Prisioneros de guerra.**

(Ver Art. 2.002 del RC-46-1).

6) **Milicias y cuerpos de voluntarios.**

(Ver Art. 2.003 del RC-46-1).

7) **Espías.**

(Ver Art. 2.009 del RC-46-1).

8) **Traslado de los prisioneros de guerra.**

(Ver Art. 2.042, 2.043 y 2.044 del RC-46-1).

9) **Ardides y estratagemas de guerra.**

a) **Principio general.**

Se consideran como lícitos las estratagemas o ardides de guerra y el empleo de los medios necesarios para procurarse informes del enemigo y del terreno (**R L H, Art. 24**).

b) **Buena fe.**

La observación del principio de buena fe debe ser norma constante e inalterable en el trato con el enemigo. Consecuentemente el uso de ardides y estratagemas de guerra será legítimo siempre que no implique el recurso de la traición o la perfidia.

Acorde con este principio se considerarán especialmente actos violatorios de la buena fe, los siguientes:

a. Hacer uso impropio de la bandera de parlamento.

b. Hacer uso impropio de la bandera nacional del enemigo.

c. Hacer uso impropio de uniformes y/o insignias militares del enemigo.

d. Hacer uso impropio de emblemas y/o distintivos de la Convención de GINEBRA. (Se considera "uso impropio" cuando éste se realiza durante el combate).

10) **Guías.**

a) Son aquellos individuos utilizados por una fuerza armada para que oriente las tropas al invadir territorio enemigo. Dicha tarea le podrá ser impuesta a los habitantes de un país invadido, sin perjuicio de que una vez

terminada la misión sean dejados en libertad, siempre y *cuando ello no afecte el cumplimiento de una misión posterior.*

b) Asimismo aquel guía que voluntariamente oriente las tropas y lo haga equivocadamente a sabiendas, será castigado como traidor.

11) **Las leyes de guerra y las tropas comandos.**

a) Las tropas comandos, aunque operen con métodos especiales de combate violento y sorpresivo, tienen derecho a ser tratados como prisioneros de guerra (PG) una vez capturados, en razón de pertenecer a las fuerzas armadas de un país y vestir uniforme. Lo expresado tiene validez cuando sean capturados en cualquier situación de combate (sin vulnerar lo expuesto en 9).

b) Cuando el comando caiga prisionero solamente tendrá que dar sus Nombres y Apellidos, grado, fecha de nacimiento y número de matrícula o equivalente. (RC-46-1, Art. 2.016).

ANEXO 5
(Art. 4.046, inc 9))

ORDEN DE OPERACIONES (BLOQUEO)

501. La Orden de Operaciones (Bloqueo), que imparte en forma verbal el Jefe de fracción de comandos, podrá contener los siguientes aspectos:

1) **Situación.**

Breve exposición sobre la situación enemiga y de fuerzas amigas.

2) **Misión.**

Dar el quién, qué, cuándo, para qué, dónde, desde, hasta.

3) **Ejecución.**

a) **Concepto de la operación.**

Se enunciará el plan general para la operación.

b) **Plan de maniobra.**

Se darán las misiones para los distintos elementos (seguridad y combate), equipo e individuales.

c) **Plan de apoyo de fuego.**

Para complementar los fuegos de las armas mediante el empleo de minas, trampas, etc. Las armas automáticas y antitanques recibirán sus direcciones principales de fuego.

d) **Plan de obstáculos.**

Detallando los obstáculos a construir y las prioridades respectivas.

x) Instrucción de coordinación.

4) **SPAC.**

a) Armas y munición.

b) Equipo especial (quién lo transportará y utilizará).

c) Uniforme.

d) Raciones y agua.

e) Proceder con heridos y prisioneros.

5) **Comando y Comunicaciones.**

a) **Comando.**

Cadena de comando, ubicación del Jefe de sección y del Encargado de fracción durante las distintas fases de la operación.

b) **Comunicaciones.**

Código de señales a emplear, frecuencias y horarios para las comunicaciones radioeléctricas, etc.

ANEXO 6

(Art. 2.006., 2), a), e.)

DIRECCION Y CORRECCION DEL FUEGO DE ARTILLERIA Y MORTEROS

601. Generalidades.

A pesar de la disponibilidad de OA de artillería, a menudo las fracciones comandos están en mejor posición para observar y reglar el fuego de la artillería. Consecuentemente las tropas comandos deben estar capacitadas para solicitar y dirigir el fuego de artillería si la necesidad así lo requiere. En general, los procedimientos son similares que para dirigir fuego de morteros.

602. Exigencias.

Puede solicitar y dirigir el fuego todo individuo que:

1) Tenga comunicación con un centro de dirección de fuego (CDF).
2) Sepa reglar el tiro sobre cualquier objetivo que pueda ver.

El observador adelantado no necesita conocer la ubicación de las armas que satisfarán los pedidos de fuego, ni computar ningún dato de tiro.

603. Secuencia en la dirección y corrección del fuego.

Los pasos a seguir para solicitar el fuego son:

1) Establecer comunicación con un C D F.
2) Ejecutar un pedido inicial de fuego (P I F), compuesto por:
   a) Identificación del OA (quién efectúa el pedido).
   b) Alerta.
   c) Localización del blanco (por coordenadas, puntos característicos o tiro de marcación.)
   d) Azimut observador-blanco en milésimos.
   c) Naturaleza del blanco.
   f) Proyectil y espoleta.
   g) Control.
3) Corregir el tiro, lo que se realiza obteniendo el desvío en alcance y dirección que debe ser transmitido en metros al C D F.
4) Solicitar fuego de eficacia una vez finalizado el reglaje.

[illegible]

INDICE ALFABETICO DE MATERIAS

C

	Artículo	Página
Conducción		
de la patrulla de combate	2.007 - 2)	6
de la patrulla de exploración	2.006 - 3)	6
Conexión	4.047 - 4) - b)	139
Confianza en sí mismo	4.004 - 7)	54
Conocimientos mínimos del enemigo	4.044 - 3)	131
Consideraciones	4.030 - 7)	114
Consideraciones tácticas	2.033	21
Construcción		
de emplazamiento y abrigos, de obstáculos secundarios y mejoramiento de repliegues existentes	4.047 - 1) - c)	137
simultánea del obstáculo principal, despejamientos de campos de tiro y establecimiento de las comunicaciones hacia retaguardia	4.047 - 1) - b)	137
Contenido	VI	III
Contraemboscada	V	III
concepto	2.025	18
explotación	4.032	117
fracción (centro) cae en una emboscada	4.033 - 2)	118
fracción (completa) cae en una emboscada	4.033 - 3)	118
	4.033 - 4)	120
vanguardia o retaguardia cae en una emboscada	4.033 - 1)	117
Contrainteligencia	4.028	98
Control	2.015 - 2)	11
medidas de control de silencio	4.016 - 2)	70
participación del personal en el control	4.016 - 3)	70
radial y por otros medios acústicos ..	4.016 - 1)	69
Coordinación aeroterrestre y para el abastecimiento (conceptos generales)	4.071	185
Crítica	3.028	47
Cruce de propias líneas		
actitud a seguir en el momento del cruce	4.006	55
de ida y regreso	4.005	55

D

	Artículo	Página
Instrucciones y recomendaciones especiales	3.025	46
Instructores y subinstructores	3.010	36
Interrogatorio primario	4.025	92
conceptos generales	4.025 - 1)	92
aproximación	4.025 - 1) - c) - b.	92
interrogación	4.025 - 1) - c) - c.	92
planeamiento	4.025 - 1) - c) - a.	92
empleo de intérpretes	4.025 - 4)	94
medios que pueden emplearse	4.025 - 3)	93
cartas topográficas	4.025 - 3) - a)	93
fotografías	4.025 - 3) - b)	94
técnicas básicas de interrogación	4.025 - 2)	93
aproximación directa	4.025 - 2) - a)	93
caliente y frío	4.025 - 2) - d)	93
engaño	4.025 - 2) - f)	93
interrogatorio rápido	4.025 - 2) - b)	93
inutilidad	4.025 - 2) - c)	93
miedo autoinducido	4.025 - 2) - e)	93

J

Jabonera	4.051 - 2)	145
Jefe de avanzada de combate, de puesto de observación o observador	3.024 - 4) - b)	44
Jefe de compañía	3.024 - 4) - c)	44
Jefe de la(s) fracción(es) comando(s)	3.007	35
Jefe reemplazante	3.008	36

L

Láminas agujereadas	4.053 - 6)	155
Lanzacohetes y Cñ S/R Cai 90 mm	4.056 - 6)	165
Lanzamiento		
en paracaídas	4.084 - 2) - b)	194
libre	4.084 - 2) - c)	195
Lazos abiertos	4.053 - 5)	155
Leyes de guerra	Anexo 4	210

N

O

R

S

T

RECTIFICACIONES

Rect. Nº	Fecha			B. M.	Pág.	Nº	Forma en que se incluirá en el Reglamento
	Día	Mes	Año				

RECTIFICACIONES

Rect. Nº	Fecha			B. M.	Pág.	Nº	Forma en que se incluirá en el Reglamento
	Día	Mes	Año				

RECTIFICACIONES

Rect. Nº	Fecha			B. M.	Pág.	Nº	Forma en que se incluirá en el Reglamento
	Día	Mes	Año				

RECTIFICACIONES

Rect. Nº	Fecha			B. M.	Pág.	Nº	Forma en que se incluirá en el Reglamento
	Día	Mes	Año				